

GAMESTART

GOTHIC 3. Das Rollenspiel aus Essen ist für viele unserer Leser das wichtigste Spiel des Jahres 2006. Dementsprechend fieberig sind wir, als endlich die Testversion in der Redaktion eintrifft. Denn wir hatten einige Befürchtungen, was die Qualität angeht, nicht zuletzt aufgrund des mäßigen Zustandes, in dem sich **Gothic 3** auf der GC in Leipzig präsentierte. Die ersten Abstürze der Vorab-Testfassung scheinen das zu bestätigen, wir haken beim Hersteller nach. Es kommt endlich die finale Fassung (die parallel auch ins Presswerk geht) – und die ist deutlich verbessert. Wir werfen die Hälfte unseres Tester-Teams auf das Spiel: Fünf Redakteure spielen in Schichten, mit unterschiedlichen Schwerpunkten und Herangehensweisen. Und entdecken dann doch noch viele Bugs, kleine wie große. Entwickler und Publisher stoppen die daraufhin die bereits angelaufene Fertigung der **Gothic 3**-DVDs, um noch Nachbesserungen vorzunehmen. Die Veränderungen können wir, denn mittlerweile ist Redaktionschluss, allerdings nicht mehr überprüfen. Wir dokumentieren daher in unserem Test den Stand der uns vorliegenden Testversion von **Gothic 3** – und die geplanten Bugfixes. Inwieweit die tatsächlich ausgeführt sind, konnten wir bis zur Drucklegung allerdings nicht beurteilen. Darum haben wir **Gothic 3** anhand der uns vorliegenden Version beurteilt, parallel aber hochgerechnet, wo das Spiel stehen könnte, wenn die Entwickler ihre Versprechungen für die Verkaufsversion einhalten. **Gothic 3** ist ohnehin, selbst mit Bugs, ein großartiges Spiel geworden, aber lesen und schauen Sie selbst: Auf Seite 26 geht's los mit dem Mega-Test, auf der DVD finden Sie alles Wissenswerte dokumentiert in Videos.

Viel Spaß beim Lesen und Spielen,

Ihr GameStar-Team

NUR FÜR ABONNENTEN

Im monatlichen **Abo-Gewinnspiel** verschenken wir diesmal zehn der druckfrischen GameStar-Kalender. Die riesigen Drucke von Spielemotiven machen sich klasse an jeder Zimmerwand. Außerdem verschenken wir wie immer signierte Hefte und aktuelle Spiele. Abonnenten von GameStar und GameStar.de Premium nehmen automatisch an der Verlosung teil.



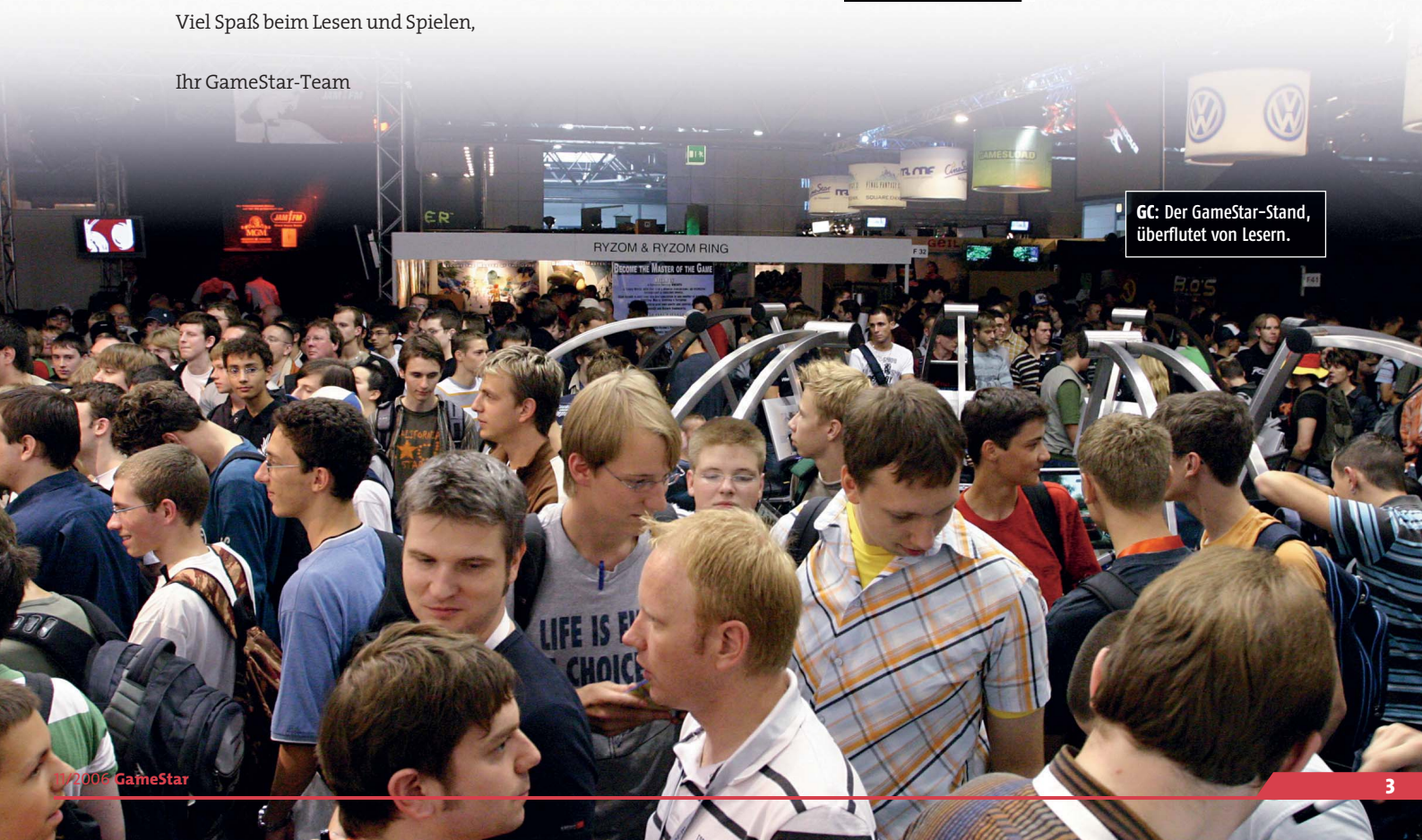
SONDERHEFT SIMS 2: HAUSTIERE

Pünktlich zum neuen Addon von Die Sims 2 erscheint von uns ein brandaktuelles Sonderheft zum Thema. Mit den besten Tipps zu den Haustieren, spannenden Artikeln zum Phänomen Die Sims und natürlich wieder mit vielen, vielen tollen Objekten auf CD. Erscheinungstermin ist der 19.10.2006, der Preis 5,99 Euro. Bestellbar unter www.gamestar.de/shop



/GAMESTAR/DEV

Titelthema der aktuellen Ausgabe von /GameStar/dev, unserem Magazin für Spiele-Entwickler und solche, die es werden wollen: »Wie entsteht Spielspaß?« Wissenschaftler und Designer gehen dieser zentralen Frage der Spiele-Entwicklung nach. Interesse? Das Heft kann unter www.gamestar.de/shop direkt bestellt werden, am Kiosk ist es nicht erhältlich.



GC: Der GameStar-Stand, überflutet von Lesern.

26 VIDEOS



MEGA-TEST
GOthic 3
15 Minuten: Spiel, Welt und Kampfsystem ausführlich erklärt.



VIDEO
GameStar 1106
BAPHOMET'S FLUCH: DER ENGEL DES TODES
Adventure-Held George Stobbart kämpft um seine Liebe.



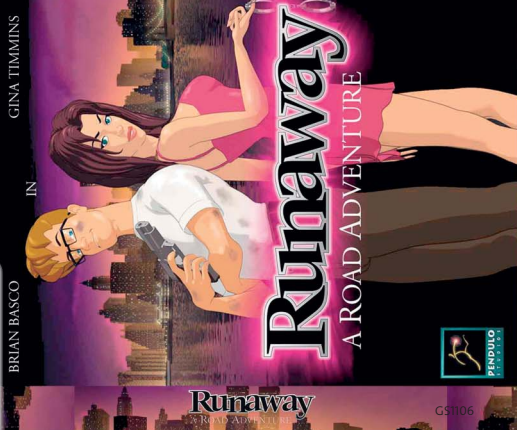
VIDEO
GUILD WARS: NIGHTFALL
Das Online-Rollenspiel geht in die dritte Runde.



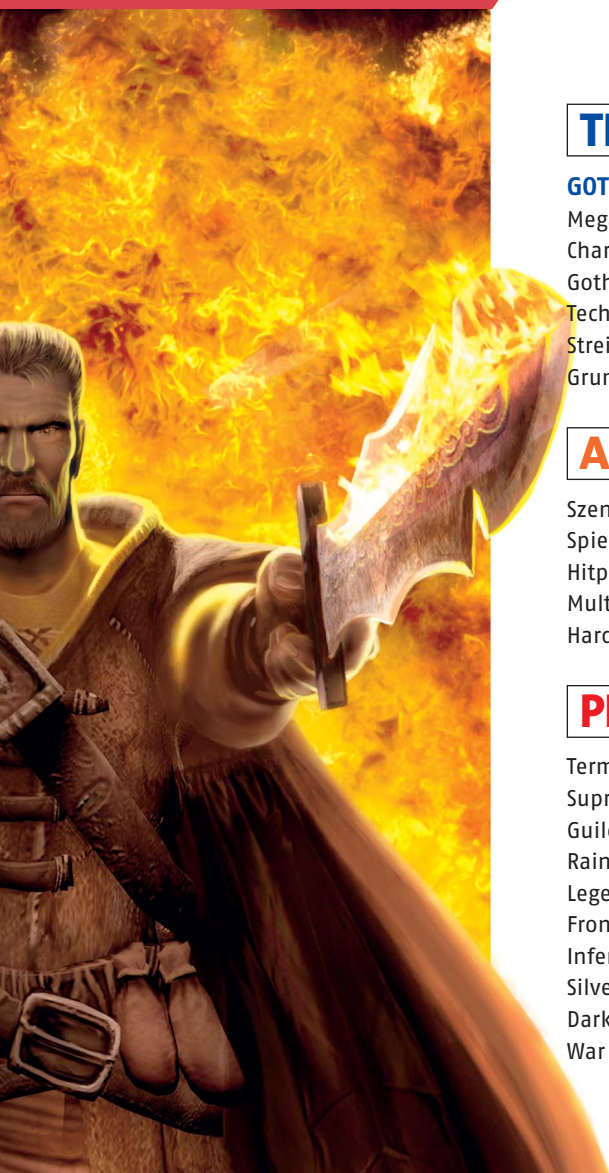
VIDEO
HALF-LIFE 2: EPISODE 2
Frisches Hüggenchen: Was bietet die Fortsetzung?

Einleger für DVD-Hülle

Einleger für CD-Hülle zum Ausschneiden auf der Rückseite



Kompletter DVD-Inhalt	
NEUERSTREIFUNG + 1. Teil + 2. Teil + 3. Teil + 4. Teil + 5. Teil + 6. Teil + 7. Teil + 8. Teil + 9. Teil + 10. Teil + 11. Teil + 12. Teil + 13. Teil + 14. Teil + 15. Teil + 16. Teil + 17. Teil + 18. Teil + 19. Teil + 20. Teil + 21. Teil + 22. Teil + 23. Teil + 24. Teil + 25. Teil + 26. Teil + 27. Teil + 28. Teil + 29. Teil + 30. Teil + 31. Teil + 32. Teil + 33. Teil + 34. Teil + 35. Teil + 36. Teil + 37. Teil + 38. Teil + 39. Teil + 40. Teil + 41. Teil + 42. Teil + 43. Teil + 44. Teil + 45. Teil + 46. Teil + 47. Teil + 48. Teil + 49. Teil + 50. Teil + 51. Teil + 52. Teil + 53. Teil + 54. Teil + 55. Teil + 56. Teil + 57. Teil + 58. Teil + 59. Teil + 60. Teil + 61. Teil + 62. Teil + 63. Teil + 64. Teil + 65. Teil + 66. Teil + 67. Teil + 68. Teil + 69. Teil + 70. Teil + 71. Teil + 72. Teil + 73. Teil + 74. Teil + 75. Teil + 76. Teil + 77. Teil + 78. Teil + 79. Teil + 80. Teil + 81. Teil + 82. Teil + 83. Teil + 84. Teil + 85. Teil + 86. Teil + 87. Teil + 88. Teil + 89. Teil + 90. Teil + 91. Teil + 92. Teil + 93. Teil + 94. Teil + 95. Teil + 96. Teil + 97. Teil + 98. Teil + 99. Teil + 100. Teil	GameStar 1106 1107 1108 1109 1110 1111 1112 1113 1114 1115 1116 1117 1118 1119 1120 1121 1122 1123 1124 1125 1126 1127 1128 1129 1130 1131 1132 1133 1134 1135 1136 1137 1138 1139 1140 1141 1142 1143 1144 1145 1146 1147 1148 1149 1150 1151 1152 1153 1154 1155 1156 1157 1158 1159 1160 1161 1162 1163 1164 1165 1166 1167 1168 1169 1170 1171 1172 1173 1174 1175 1176 1177 1178 1179 1180 1181 1182 1183 1184 1185 1186 1187 1188 1189 1190 1191 1192 1193 1194 1195 1196 1197 1198 1199 1200 1201 1202 1203 1204 1205 1206 1207 1208 1209 1210 1211 1212 1213 1214 1215 1216 1217 1218 1219 1220 1221 1222 1223 1224 1225 1226 1227 1228 1229 1230 1231 1232 1233 1234 1235 1236 1237 1238 1239 1240 1241 1242 1243 1244 1245 1246 1247 1248 1249 1250 1251 1252 1253 1254 1255 1256 1257 1258 1259 1260 1261 1262 1263 1264 1265 1266 1267 1268 1269 1270 1271 1272 1273 1274 1275 1276 1277 1278 1279 1280 1281 1282 1283 1284 1285 1286 1287 1288 1289 1290 1291 1292 1293 1294 1295 1296 1297 1298 1299 1300 1301 1302 1303 1304 1305 1306 1307 1308 1309 1310 1311 1312 1313 1314 1315 1316 1317 1318 1319 1320 1321 1322 1323 1324 1325 1326 1327 1328 1329 1330 1331 1332 1333 1334 1335 1336 1337 1338 1339 1340 1341 1342 1343 1344 1345 1346 1347 1348 1349 1350 1351 1352 1353 1354 1355 1356 1357 1358 1359 1360 1361 1362 1363 1364 1365 1366 1367 1368 1369 1370 1371 1372 1373 1374 1375 1376 1377 1378 1379 1380 1381 1382 1383 1384 1385 1386 1387 1388 1389 1390 1391 1392 1393 1394 1395 1396 1397 1398 1399 1400 1401 1402 1403 1404 1405 1406 1407 1408 1409 1410 1411 1412 1413 1414 1415 1416 1417 1418 1419 1420 1421 1422 1423 1424 1425 1426 1427 1428 1429 1430 1431 1432 1433 1434 1435 1436 1437 1438 1439 1440 1441 1442 1443 1444 1445 1446 1447 1448 1449 1450 1451 1452 1453 1454 1455 1456 1457 1458 1459 1460 1461 1462 1463 1464 1465 1466 1467 1468 1469 1470 1471 1472 1473 1474 1475 1476 1477 1478 1479 1480 1481 1482 1483 1484 1485 1486 1487 1488 1489 1490 1491 1492 1493 1494 1495 1496 1497 1498 1499 1500 1501 1502 1503 1504 1505 1506 1507 1508 1509 1510 1511 1512 1513 1514 1515 1516 1517 1518 1519 1520 1521 1522 1523 1524 1525 1526 1527 1528 1529 1530 1531 1532 1533 1534 1535 1536 1537 1538 1539 1540 1541 1542 1543 1544 1545 1546 1547 1548 1549 1550 1551 1552 1553 1554 1555 1556 1557 1558 1559 1560 1561 1562 1563 1564 1565 1566 1567 1568 1569 1570 1571 1572 1573 1574 1575 1576 1577 1578 1579 1580 1581 1582 1583 1584 1585 1586 1587 1588 1589 1590 1591 1592 1593 1594 1595 1596 1597 1598 1599 1600 1601 1602 1603 1604 1605 1606 1607 1608 1609 1610 1611 1612 1613 1614 1615 1616 1617 1618 1619 1620 1621 1622 1623 1624 1625 1626 1627 1628 1629 1630 1631 1632 1633 1634 1635 1636 1637 1638 1639 1640 1641 1642 1643 1644 1645 1646 1647 1648 1649 1650 1651 1652 1653 1654 1655 1656 1657 1658 1659 1660 1661 1662 1663 1664 1665 1666 1667 1668 1669 1670 1671 1672 1673 1674 1675 1676 1677 1678 1679 1680 1681 1682 1683 1684 1685 1686 1687 1688 1689 1690 1691 1692 1693 1694 1695 1696 1697 1698 1699 1700 1701 1702 1703 1704 1705 1706 1707 1708 1709 1710 1711 1712 1713 1714 1715 1716 1717 1718 1719 1720 1721 1722 1723 1724 1725 1726 1727 1728 1729 1730 1731 1732 1733 1734 1735 1736 1737 1738 1739 1740 1741 1742 1743 1744 1745 1746 1747 1748 1749 1750 1751 1752 1753 1754 1755 1756 1757 1758 1759 1760 1761 1762 1763 1764 1765 1766 1767 1768 1769 1770 1771 1772 1773 1774 1775 1776 1777 1778 1779 1780 1781 1782 1783 1784 1785 1786 1787 1788 1789 1790 1791 1792 1793 1794 1795 1796 1797 1798 1799 1800 1801 1802 1803 1804 1805 1806 1807 1808 1809 1810 1811 1812 1813 1814 1815 1816 1817 1818 1819 1820 1821 1822 1823 1824 1825 1826 1827 1828 1829 1830 1831 1832 1833 1834 1835 1836 1837 1838 1839 1840 1841 1842 1843 1844 1845 1846 1847 1848 1849 1850 1851 1852 1853 1854 1855 1856 1857 1858 1859 1860 1861 1862 1863 1864 1865 1866 1867 1868 1869 1870 1871 1872 1873 1874 1875 1876 1877 1878 1879 1880 1881 1882 1883 1884 1885 1886 1887 1888 1889 1890 1891 1892 1893 1894 1895 1896 1897 1898 1899 1900 1901 1902 1903 1904 1905 1906 1907 1908 1909 1910 1911 1912 1913 1914 1915 1916 1917 1918 1919 1920 1921 1922 1923 1924 1925 1926 1927 1928 1929 1930 1931 1932 1933 1934 1935 1936 1937 1938 1939 1940 1941 1942 1943 1944 1945 1946 1947 1948 1949 1950 1951 1952 1953 1954 1955 1956 1957 1958 1959 1960 1961 1962 1963 1964 1965 1966 1967 1968 1969 1970 1971 1972 1973 1974 1975 1976 1977 1978 1979 1980 1981 1982 1983 1984 1985 1986 1987 1988 1989 1990 1991 1992 1993 1994 1995 1996 1997 1998 1999 2000 2001 2002 2003 2004 2005 2006 2007 2008 2009 2010 2011 2012 2013 2014 2015 2016 2017 2018 2019 2020 2021 2022 2023 2024 2025 2026 2027 2028 2029 2030 2031 2032 2033 2034 2035 2036 2037 2038 2039 2040 2041 2042 2043 2044 2045 2046 2047 2048 2049 2050 2051 2052 2053 2054 2055 2056 2057 2058 2059 2060 2061 2062 2063 2064 2065 2066 2067 2068 2069 2070 2071 2072 2073 2074 2075 2076 2077 2078 2079 2080 2081 2082 2083 2084 2085 2086 2087 2088 2089 2090 2091 2092 2093 2094 2095 2096 2097 2098 2099 2100 2101 2102 2103 2104 2105 2106 2107 2108 2109 2110 2111 2112 2113 2114 2115 2116 2117 2118 2119 2120 2121 2122 2123 2124 2125 2126 2127 2128 2129 2130 2131 2132 2133 2134 2135 2136 2137 2138 2139 2140 2141 2142 2143 2144 2145 2146 2147 2148 2149 2150 2151 2152 2153 2154 2155 2156 2157 2158 2159 2160 2161 2162 2163 2164 2165 2166 2167 2168 2169 2170 2171 2172 2173 2174 2175 2176 2177 2178 2179 2180 2181 2182 2183 2184 2185 2186 2187 2188 2189 2190 2191 2192 2193 2194 2195 2196 2197 2198 2199 2200 2201 2202 2203 2204 2205 2206 2207 2208 2209 2210 2211 2212 2213 2214 2215 2216 2217 2218 2219 2220 2221 2222 2223 2224 2225 2226 2227 2228 2229 2230 2231 2232 2233 2234 2235 2236 2237 2238 2239 2240 2241 2242 2243 2244 2245 2246 2247 2248 2249 2250 2251 2252 2253 2254 2255 2256 2257 2258 2259 2260 2261 2262 2263 2264 2265 2266 2267 2268 2269 2270 2271 2272 2273 2274 2275 2276 2277 2278 2279 2280 2281 2282 2283 2284 2285 2286 2287 2288 2289 2290 2291 2292 2293 2294 2295 2296 2297 2298 2299 2300 2301 2302 2303 2304 2305 2306 2307 2308 2309 2310 2311 2312 2313 2314 2315 2316 2317 2318 2319 2320 2321 2322 2323 2324 2325 2326 2327 2328 2329 2330 2331 2332 2333 2334 2335 2336 2337 2338 2339 2340 2341 2342 2343 2344 2345 2346 2347 2348 2349 2350 2351 2352 2353 2354 2355 2356 2357 2358 2359 2360 2361 2362 2363 2364 2365 2366 2367 2368 2369 2370 2371 2372 2373 2374 2375 2376 2377 2378 2379 2380 2381 2382 2383 2384 2385 2386 2387 2388 2389 2390 2391 2392 2393 2394 2395 2396 2397 2398 2399 2400 2401 2402 2403 2404 2405 2406 2407 2408 2409 2410 2411 2412 2413 2414 2415 2416 2417 2418 2419 2420 2421 2422 2423 2424 2425 2426 2427 2428 2429 2430 2431 2432 2433 2434 2435 2436 2437 2438 2439 2440 2441 2442 2443 2444 2445 2446 2447 2448 2449 2450 2451 2452 2453 2454 2455 2456 2457 2458 2459 2460 2461 2462 2463 2464 2465 2466 2467 2468 2469 2470 2471 2472 2473 2474 2475 2476 2477 2478 2479 2480 2481 2482 2483 2484 2485 2486 2487 2488 2489 2490 2491 2492 2493 2494 2495 2496 2497 2498 2499 2500 2501 2502 2503 2504 2505 2506 2507 2508 2509 2510 2511 2512 2513 2514 2515 2516 2517 2518 2519 2520 2521 2522 2523 2524 2525 2526 2527 2528 2529 2530 2531 2532 2533 2534 2535 2536 2537 2538 2539 2540 2541 2542 2543 2544 2545 2546 2547 2548 2549 2550 2551 2552 2553 2554 2555 2556 2557 2558 2559 2560 2561 2562 2563 2564 2565 2566 2567 2568 2569 2570 2571 2572 2573 2574 2575 2576 2577 2578 2579 2580 2581 2582 2583 2584 2585 2586 2587 2588 2589 2590 2591 2592 2593 2594 2595 2596 2597 2598 2599 2600 2601 2602 2603 2604 2605 2606 2607 2608 2609 2610 2611 2612 2613 2614 2615 2616 2617 2618 2619 2620 2621 2622 2623 2624 2625 2626 2627 2628 2629 2630 2631 2632 2633 2634 2635 2636 2637 2638 2639 2640 2641 2642 2643 2644 2645 2646 2647 2648 2649 2650 2651 2652 2653 2654 2655 2656 2657 2658 2659 2660 2661 2662 2663 2664 2665 2666 2667 2668 2669 2670 2671 2672 2673 2674 2675 2676 2677 2678 2679 2680 2681 2682 2683 2684 2685 2686 2687 2688 2689 2690 2691 2692 2693 2694 2695 2696 2697 2698 2699 2700 2701 2702 2703 2704 2705 2706 2707 2708 2709 2710 2711 2712 2713 2714 2715 2716 2717 2718 2719 2720 2721 2722 2723 2724 2725 2726 2727 2728 2729 2730 2731 2732 2733 2734 2735 2736 2737 2738 2739 2740 2741 2742 2743 2744 2745 2746 2747 2748 2749 2750 2751 2752 2753 2754 2755 2756 2757 2758 2759 2760 2761 2762 2763 2764 2765 2766 2767 2768 2769 2770 2771 2772 2773 2774 2775 2776 2777 2778 2779 2780 2781 2782 2783 2784 2785 2786 2787 2788 2789 2790 2791 2792 2793 2794 2795 2796 2797 2798 2799 2800 2801 2802 2803 2804 2805 2806 2807 2808 2809 2810 2811 2812 2813 2814 2815 2816 2817 2818 2819 2820 2821 2822 2823 2824 2825 2826 2827 2828 2829 2830 2831 2832 2833 2834 2835 2836 2837 2838 2839 2840 2841 2842 2843 2844 2845 2846 2847 2848 2849 2850 2851 2852 2853 2854 2855 2856 2857 2858 2859 2860 2861 2862 2863 2864 2865 2866 2867 2868 2869 2870 2871 2872 2873 2874 2875 2876 2877 2878 2879 2880 2881 2882 2883 2884 2885 2886 2887 2888 2889 2890 2891 2892 2893 2894 2895 2896 2897 2898 2899 2900 2901 2902 2903 2904 2905 2906 2907 2908 2909



TITELSTORY

GOthic 3

Mega-Test	TITEL 26
Charaktersystem	30
Gothic 3 vs. Oblivion	36
Technik & Tuning	42
Streitgespräch	44
Grundlagen-Tipps	46

AKTUELL

Szene-News	10
Spiele-News	12
Hitparade und Umfragen	16
Multiplayer-News	18
Hardware-News	20

PREVIEWS

Termin-Update + Warteliste	50
Supreme Commander	52
Guild Wars: Nightfall	TITEL 56
Rainbow Six: Vegas	62
Legend: Hand of God	64
Frontlines: Fuel of War	66
Infernal	67
Silverfall	70
Dark Messiah of Might & Magic	72
War Rock	74

TESTS

Das Team	78
Team-Check	79
Der Spiele-Wertungskasten	80

ACTION

Action-Hitliste	85
Just Cause	86
Cars – Vorschul-Version	91
Alien-Shooter 2	91
Wave Ball	91
Evochron: Alliance	91
Lego Star Wars 2	92
Black Buccaneer	95

STRATEGIE

Strategie-Hitliste	97
Company of Heroes	TITEL 98
Caesar 4	104



Faces of War	108
Die Gilde 2	110
Sword of the Stars	112
Die Sims 2: Haustiere	113
Birth of America	113
Alfa: Antiterror	113

ABENTEUER

Abenteuer-Hitliste	117
Baphomets Fluch: Der Engel des Todes	118

SPORT

Sport-Hitliste	123
Fifa 07	124
Tiger Woods PGA Tour 07	127
NHL 07	128
NBA Live 07	130
BDFL Manager 2007	131
Madden NFL 07	132
Dream Pinball 3D	133
Cars	134
Ducati World Championship	134
Pro Stroke Golf	134
Real Action Basketball	134

BUDGET

Budget-Hitliste/ Aktuelle Budgetspiele	137
Gold Games 9	138
Need for Speed: Most Wanted	139
King Kong	139



26

Eigentlich ist **Gothic 3** ein grandioses Rollenspiel. Lesen Sie, warum es Bethesdas **Oblivion** nicht ganz schlagen kann.

56

Direkt beim Entwickler in Seattle haben wir **Guild Wars: Nightfall** begutachtet und sind begeistert. Denn jetzt haben Sie auch was zu tun, wenn die Gildenkumpels gerade nicht online sind.

98

Dichter als in **Company of Heroes** ist die Atmosphäre in kaum einem Weltkriegstitel. Aber überzeugt es auch spielerisch?

142

Windows Vista kommt, aber laufen Ihre Lieblings-spiele auf dem neuen Betriebssystem? Unsere Testreihe gibt Antwort.

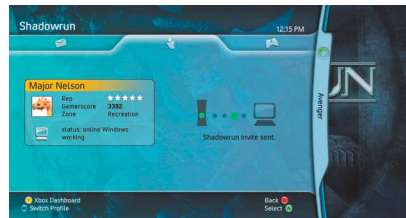
HARDWARE

HARDWARE

Hardware-Referenzklassen..... 141

SCHWERPUNKT:

Windows Vista..... **TITEL 142**



Vista im Spiele-Check..... 146

Das bringt DirectX 10..... 148

TEST DES MONATS

Neue Geforce- und
Radeon-Karten im Test..... 152

TOOL DES MONATS

DOS Box..... 154

EINZELTESTS

Sockel-775-Mainboard:
Gigabyte 965P-DS3..... 154

20-Zoll-TFT: NEC 20WGX2..... 158

Kabellose Maus:
Logitech MX Revolution..... 158

Stereo-Headset:
Compad SH53001..... 158

Sockel-775-Prozessor:
Intel Core 2Duo E6400..... 159

Tastatur:
Raptor Gaming K2..... 159

SERVICE

TECHtelmechtel..... 160

Einkaufsführer..... 162

RUBRIKEN

Editorial..... 3

Verlosung..... 22

Impressum..... 178

Vorschau..... 194

EXTRALEBEN

Weiterspielen..... 166

MOD-NEWS

Half-Life 2: Penetration..... 167

Oblivion: Burg Rabenstolz..... 167

Age of Empires 3: Rising Sun..... 167

KONTROLLBESUCH

Oblivion-Plugins..... 168

E-SPORT

GameStar-Clanliga..... 170

PATCH-TESTS

Battlefield 2 1.4(int.)..... 172

Anstoss 2007 1.03(dt.)..... 172

Galactic Civilizations 2 1.3 (int.)..... 172

TIPPS & TRICKS

Tipps Inhalt • Index..... 173

Anstoss 2007..... 173

American McGee's Bad Day L.A..... 173

Call of Juarez..... 173

Dream Pinball 3D..... 173

Flatout 2..... 174

Guild Wars: Factions..... 174

Half Life 2: Episode 1..... 174

Joint Task Force..... 174

Paraworld..... 175

Prey..... 175

Rise & Fall..... 175

Splinter Cell 3..... 176

The Ship..... 176

Titan Quest..... 176

Company of Heroes..... 177

MAGAZIN

Leserbriefe..... 180

Fehler!..... 181

GameStar Interaktiv:
Reisegefährte-Wettbewerb..... 184

Report: Sturm auf die Spiele..... 186

Making of: Fahrenheit..... 188

Hall of Fame: Baphomets Fluch..... 190

Die Vorletzte..... 193

SPIELE IN DIESER AUSGABE

Alfa: Antiterror	Test	114
Alien-Shooter 2	Test	91
American McGee's Bad Day L.A.	Tipps	173
Anstoss 2007	Tipps	173
Anstoss 2007 1.03(dt.)	Patch	172
Armed Assault	News	12
Baphomets Fluch:		
Der Engel des Todes	Test	118
Battlefield 2 1.4(int.)	Patch	172
BDFL Manager 2007	Test	131
Birth of America	Test	114
Black Buccaneer	Test	95
Caesar 4	Test	104
Call of Juarez	Tipps	173
Cars	Test	134
Cars - Vorschul-Version	Test	91
Company of Heroes	Test	98
Company of Heroes	Tipps	177

Dark Messiah of M&M	Preview	72
Die Gilde 2	Test	110
Die Sims 2: Haustiere	Test	114
Dream Pinball 3D	Test	133
Dream Pinball 3D	Tipps	173
Ducati World Championship	Test	134
Elveon	News	14
Evochron: Alliance	Test	91
Faces of War	Test	108
Fear: Extraction Point	News	14
Fifa 07	Test	124
Flatout 2	Tipps	174
Frontlines	Preview	66
Galactic Civilizations 2 1.3 (int.)	Patch	172
Gold Games 9	Test	138
Gothic 3	Test	26
Guild Wars: Factions	Tipps	174
Guild Wars: Nightfall	Preview	56

Half Life 2: Episode 1	Tipps	174
Heavy Duty	News	15
Heroes 5: Hammers of Fate	News	15
Infernal	Preview	67
Joint Task Force	Tipps	174
Just Cause	Test	86
King Kong	Test	139
Legend: Hand of God	Preview	64
Lego Star Wars 2	Test	92
Madden NFL 07	Test	132
Mage Knight: Apocalypse	News	15
NBA Live 07	Test	130
Need for Speed: Most Wanted	Test	139
NHL 07	Test	128
Oblivion	News	168
Paraworld	Tipps	175
Prey	Tipps	175
Pro Stroke Golf	Test	134

Rail Simulator	News	13
Rainbow Six: Vegas	Preview	62
Real Action Basketball	Test	134
Rise & Fall	Tipps	175
Runaway 2	News	14
Sam & Max: Culture Shock	News	13
Scarface	News	13
Silent Hunter 4	News	12
Silverfall	Preview	70
Ski Alpin Racing 2007	News	14
Splinter Cell 3	Tipps	176
Sword of the Stars	Test	112
The Ship	Tipps	176
Tiger Woods PGA Tour 07	Test	127
Titan Quest	Tipps	176
War Rock	Preview	74
Warhammer Online	News	13
Wave Ball	Test	91



SUPREME COMMANDER

52 Auf's Siegerpodest oder zur Schrottpresse?
Als und in **Supreme Commander** führen
wir mächtige Mech-Armeen zum Sieg.



JUST CAUSE

86 Dschungel-GTA: Im bunten Actionspektakel
Just Cause befreien Sie eine Bananenrepu-
blik von der Diktatur. Viva la Revolución!



FIFA 07

124 Ballphysik hin, Original-Lizenzen her:
Auch in der neuesten Auflage verliert **Fifa**
07 klar gegen den Platzkönig **Pro Evo**.

Jane Jensens neues Spiel ist wieder ein Adventure und entführt uns auf einen englischen Landsitz.

KOLUMNE

Das neue Spiel des Pacman-Designers!



Ich freu mich drauf, wenn ich mal ein Spielereakteur von Weltruf bin. Dann steht auf GameStar nämlich »Christian Schmidts Gothic-4-Test!« Selber schreiben tu ich den natürlich nicht. Das machen Lohntester aus Bulgarien. Aber mein guter Name reicht ja wohl, um den Artikel zum Lesefest zu machen.

Die Idee finden Sie doof? Sowas, bei Spielen funktioniert's doch auch. Da werden Oldie-Designer recycelt, um Spiele mit großen Namen zu veredeln. Sid Meier? Hat seit zehn Jahren keine neuen Ideen mehr, aber die Spiele-Klone mit seinem Namen laufen wie geschnittene Code. Bob Bates? War mal Adventure-Guru, darf nun als hochbezahlter Berater Spiele wie Tortuga: Two Treasures schmücken. Und nun also auch Jane Jensen. Die Dame kann Geschichten erzählen, aber keine Spiele designen. Siehe die Gabriel-Knight-Serie.

Dass die Spielebranche Stars gebrauchen kann: unbestritten. Dass es nichts Peinlicheres gibt als alternde Helden, die ihren Ruf aus Geld- oder Geltungsdrang verschleiern: Das ist bei den Betroffenen offenbar noch nicht angekommen. Ruhm, der halten soll, will immer neu verdient werden. Und weil's bei mir damit eh nichts mehr wird, schreibe ich meine Artikel weiterhin selbst.

Christian Schmidt, Ltd. Redakteur
christian@gamestar.de

ZAHLE DES MONATS

50

Jahre wurde die Festplatte am 13. September – ein halbes Jahrhundert.

GRAY MATTER

Das Gehirn ist ein Paradoxon: Zum einen soll man damit denken, zum anderen ist es aber eine reichlich verwirrende Sache. Letzteres fängt schon bei den internationalen Bezeichnungen an: Während die grauen Zellen in den USA »gray matter« heißen, nennen die Briten sie »grey matter«. Wieso dann ausgerechnet ein Adventure, in dem Sie großteilig in einem englischen Herrenhaus unterwegs sein sollen, den Namen **Gray Matter** trägt, ist einfach zu erklären: Die grauen Zellen hinter dem Spiel stammen nämlich aus den USA und gehören niemand anderem als Jane Jensen, der geistigen Mutter von **Gabriel Knight**. Jane Jensens letztes Spiel namens **Betrapped!** erschien 2004 beim Internet-Publisher Oberon Games. Mit **Gray Matter** will die Meisterin der intelligenten Adventures wieder an die alten Ruhmestage anknüpfen. Sie stellte den Titel der breiten Öffentlichkeit auf der diesjährigen Games Convention vor. Im Spiel sollen Sie mit dem jungen Doktor Style und seiner Assistentin Samantha hinter das Geheimnis von Droll Hill House kommen. Erscheinen soll **Gray Matter** erst im vierten Quartal 2007.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/2860

CDV VOR DEM AUS?

Der Karlsruher Publisher CDV gerät immer mehr in finanzielle Schwierigkeiten. Wie das Unternehmen erklärte, ist das Grundkapital in Höhe von 1.620.000 Euro bereits um mehr als die Hälfte aufgebraucht. Das Eigenkapital der Aktiengesellschaft wird inzwischen mit lediglich 136.000 Euro ausgewiesen. Grund für das Minus sind nach eigenen Angaben unter anderem massive Umsatzrückgänge sowie hohe Zahlungsver-



CDV ist vor allem durch **Echtzeit-Strategiespiele** rund um den Zweiten Weltkrieg bekannt.

pflichtungen für verschiedene Entwicklungsprojekte. Momentan beläuft sich der Wertverlust einer CDV-Aktie auf 85 Prozent, wer also 2005 für 10.000 Euro Firmenanteile kaufte, bekommt jetzt lediglich noch 1.500 Euro dafür. Das Magazin Focus hat CDV für das Jahr 2006 zum deutschen Kapitalvernichter Nr. 1 gekürt.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/2634

PLAYSTATION 3 ERST 2007

Das Weihnachtsrennen der Next-Gen-Konsolen in Europa findet ohne die Playstation 3 statt. Deren Verkaufsstart wurde vom 17. November auf Ende März 2007 verschoben. Angeblich habe man zu spät mit der Produktion der Laufwerke begonnen.

Als Folge erhalten nun alle Vorbesteller ihr Geld zurück. Microsoft hat also nur einen Konkurrenten unterm Tannenbaum, nämlich die Konsole Wii von Nintendo. Die erscheint am 8. Dezember auf unserem Kontinent und hat 15 Start-Titel zu bieten, die zwischen 49 und 59 Euro kosten sollen.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/2843



In Europa fehlt sie unterm Tannenbaum: die **Playstation 3**.



The Wheelman — mit Vin Diesel als Profi-Fahrer.

THE WHEELMAN

Jetzt ist es offiziell: Vin Diesels neues Spiel **The Wheelman** wird auch für den PC erscheinen. Die Produktionsfirmen MTV Films und Paramount entwickeln in Zusammenarbeit mit Midway und Vin Diesels eigenen Tigon Studios ein Multimediaprojekt aus Spiel und Film. Im Film muss Diesel als Profi-Fahrer im Ruhestand einer Freundin zu Hilfe eilen, über das Spiel ist bisher lediglich bekannt, dass die Handlung vor der des Films angesetzt ist. Diesel wird sich wohl ähnlich stark wie bei **Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay** in die Entwicklung einbringen: Er schenkt dem Helden sein Aussehen und seine Stimme. Allein das Spiel **The Wheelman** hat angeblich ein Budget von über 15 Millionen US-Dollar. Irgendwann 2007 werden wir mit dem glatzköpfigen Schauspieler durch die Straßenschluchten sausen können.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/2845

FALL OF LIBERTY

Codemasters hat sich mit Spark Unlimited (**Call of Duty: Finest Hour** für Konsolen) zusammengetan.

Gemeinsames Projekt ist der Shooter **Fall of Liberty** (Arbeitstitel). Darin wird eine so genannte »alternate history« gesponnen, also ein alternativer Geschichtsverlauf: Winston Churchill stirbt bei einem Auto-unfall 1931 (den er in Wirklichkeit überlebte). Die Folge: Die Invasion der Normandie findet nicht statt, Europa fällt unter das Nazi-Regime. 1951 geschieht das gleiche mit den Vereinigten

Staaten. Sie sollen sich in **Fall of Liberty** den Rebellen anschließen und gegen Hitler und Co. auf amerikanischem Boden kämpfen. Welche Engine Spark Unlimited für den Titel nutzt, ist noch nicht bekannt, jedoch will man die Tugenden eines **Call of Duty** beibehalten und Stimmung durch kinoreife Effekte schaffen. Ende 2007 geht der Kampf gegen die Nazis im Untergrund los.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/2844

EA KAUFTE PHENOMIC

Erst der Publishing-Vertrag mit Crytek, dann die Finanzierung des **Fussball Manager**-Teams um Gerald Köhler, und nun hat Electronic Arts mit dem Ingelheimer Entwickler Phenomic ein weiteres deutsches Team gekauft. Auf die **Spellforce**-Macher wurde EA durch die Mischwertung der Webseite Gamerankings.com aufmerksam; **Spellforce 2** war erst das zweite deutsche Spiel nach **Far Cry**, das dort die 80-Prozent-Hürde nehmen konnte. Jetzt heißt die Firma EA Phenomic und wird nicht mehr nur für den PC, sondern auch für Konsolen Spiele entwickeln.

DIE GEWINNER DER GAMES CONVENTION

Auch 2006 hat wieder eine Jury die besten auf der Games Convention vorgestellten Spiele und Produkte gewählt. Unter dem Titel »Best of GC« firmieren das kommende Aufbauprogramm **Spore** (bestes PC-Spiel), **Orcs & Elves** (bestes Mobiltelefon-Spiel), **Zelda: Phantom Hourglass** (Nintendo DS), **Buzz! Junior: Jungle Party** (Sony-PS-Titel), **Pro Evolution Soccer 2006** (für Sony-PSP), **Lost Planet** (Xbox 360) und die Logitech-Maus MX Revolution (beste Hardware).

Unter anderem in der Jury: GameStar-Chefredakteur Gunnar Lott. Wer mehr über die Messe erfahren will, die in diesem Jahr mit über 180.000 Besuchern einen neuen Rekord aufstellte, findet im Magazin-Teil (Seite 186) einen ausführlichen Bericht.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/2847



Spore gewann die Auszeichnung für das beste PC-Spiel der Games Convention 2006.

KURZMELDUNGEN

NEUES SPIEL VON TIM SCHAFER

Nach dem ungewöhnlichen Jump&Run **Psychonauts**, das in den USA noch über Majesco und hierzulande über THQ erschien, hat der Designer Tim Schafer sich für sein nächstes Spiel mit Vivendi Universal zusammengetan. Sein Studio Double Fine Productions wird eine »brandneue Kreation« (0-Ton der Pressemitteilung) schaffen. Um was es in der »Kreation« geht und wann sie erscheint, ist noch nicht bekannt.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/2861

ID SOFTWARES NEUES SPIEL

Nach und nach sickern immer mehr kleine Infospots zu id Software's neuem Programm durch: So wird das Spiel zwar die Mega-Texture-Technik nutzen, die auch in **Enemy Territory: Quake Wars** eingesetzt wird, aber soll nicht auf der **Doom 3**-Engine basieren. Es soll ein Shooter werden, in dem der Spieler id-untypisch große Freiflächen erkunden wird.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/1433

MTV VIDEO MUSIC AWARDS

Erstmals wurden in diesem Jahr bei den MTV Video Music Awards auch Preise für die besten Spiele-Soundtracks (und Klingeltöne!) vergeben. In der Kategorie »Best Original Score« (eigens für das Programm komponierte Musik) gewannen die Klänge zu **Elder Scrolls 4: Oblivion**, die von Jeremy Soule stammen. In der Kategorie »Best Soundtrack« (Lieder-Mix) sackte das Actionspiel **Marc Ecko's Getting up** die Trophäe ein.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/2728

FANTASY-AUTOREN GRÜNDEN SPIELEFIRMA

Die beiden Autoren Todd McFarlane (**Spawn**) und R.A. Salvatore (**Die Saga vom Dunkelfelf**) haben sich zusammengetan und eine Spielefirma gegründet. Mit Green Monster Games wollen die zwei »Industrie verändernde Spiele« schaffen. Hauptaugenmerk liegt dabei wohl im Bereich der Online-Rollenspiele, denn man sucht nach Mitarbeitern, die mit diesem Genre schon Erfahrung haben.

AGE OF CONAN UND THE WITCHER FINDEN PUBLISHER

Zwei Titel, die bisher noch ohne Veröffentlichungsvertrag waren, haben endlich jeweils einen Publisher gefunden. Das Rollenspiel **The Witcher** vom polnischen Entwickler CD Projekt wird über Atari im Frühjahr 2007 erscheinen. Das Online-Rollenspiel **Age of Conan** nimmt Eidos unter seine Fittiche und will in der ersten Jahreshälfte 2007 die Server dazu starten.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/2862

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/2863

BATMAN IM LEGO-LOOK?

Gerüchten zufolge stecken Traveller's Tales, die Entwickler von **Lego Star Wars 2** (Test auf Seite 92) aktuell Gotham City und Wayne Manor aus Bauklötzchen zusammen. Man munkelt, es solle ein Batman-Spiel im Lego-Stil geben. Traveller's Tales hat das bisher aber weder bestätigt noch dementiert.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/2864

UWE BOLL HAUT KRITIKER

Uwe Boll kämpfte und gewann. Anfang Juni forderte der Trash-Regisseur (**Alone in the Dark**, **House of the Dead**) seine härtesten Kritiker zum Boxkampf. Nur einer traute sich. Der musste aber am Set des neuesten Boll-Streichs (**Postal**) bald aufgeben, der Regisseur war zu stark im Ring. Wenn Boll nun auch den Rest seiner Kritiker auf diese Art mundtot machen will, hat er bis zum Ende seines Lebens zu tun – und hätte für Filme keine Zeit mehr. Wir finden die Idee so schlecht nicht.



GameStar 11/2006

SAM & MAX CULTURE SHOCK

»Können Sie sich vorstellen, warum wir Sie angehalten haben?« – »Nein, warum?« – »Weil Sie wie ein Irrer herumrasen und über die ganze Straße schleudern!« – »Aber das waren doch Sie!« – »Ach ja, stimmt.« Verkehrsteilnehmer willkürlich zu stoppen und erfundener Vergehen zu beschuldigen ist kein leichter Job, aber Hund Sam und Hase Max nehmen ihre Aufgaben als stets gewaltbereite Freelance Police sehr ernst. Und wir finden's unheimlich witzig. Die ersten Szenen aus der Adventure-Fortsetzung **Sam & Max** versprechen den chaotisch-absurden Humor des Originals von 1993 genau zu treffen. Die gute Nachricht: Schon am 15. Oktober geht das Abenteuer los. Die schlechten Nachrichten: allerdings nur in Englisch, nur im Internet-Vertrieb und nur als Häppchen, denn der Entwickler Telltale veröffentlicht das Spiel in Episodenform. **Culture Shock** heißt die erste; den Test lesen Sie in der nächsten GameStar-Ausgabe.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2866

SCARFACE

Tony Montana hätte das gar nicht gerne gehört: Auf die PC-Version warten, während die Konsolengenerationen schon spielen? Sowas macht unzufrieden. Und was passiert, wenn Tony unzufrieden ist, dass dürfen Sie in **Scarface** nachspielen. Im Spiel, das vom gleichnamigen Film-Klassiker inspiriert ist, machen Sie mit Tony Montana im **GTA**-Stil Verbrecherkarriere. Nur dass Tony eine ganz andere Klasse Gangster ist als die Gangstergeschehen aus San Andreas. Tony holt nicht, Tony lässt bringen. Telefonanruf genügt, und seine Handlanger schleppen Autos und Waffen an. Ballern müssen Sie trotzdem selbst. Das läuft schmissig, sah auf der Playstation-2-Version, die wir auf der Games Convention ausprobierten, aber



Scarface: Geschlagene Gegner flehen Tony auch mal um Gnade an.



Sam & Max: Die erste Episode des Comic-Adventures wird ab 15. Oktober verkauft. Allerdings nur übers Internet.

reichlich veraltet aus. Deshalb warten wir gern ein bisschen länger auf die PC-Version, solange die dann besser ausfällt. Angekündigt ist Ende Oktober.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 1177

RAIL SIMULATOR

Haben Sie sich auch schon mal gefragt, was am Zugfahren eigentlich so schwer ist, dass die verdammten Dinger immer zu spät kommen? Mit **Rail Simulator** finden Sie's raus. Hier steuern Sie acht



Rail Simulator: Mit der Deutschen Bahn 101 ist wohl jeder schon einmal gefahren.

Dampf-, Diesel- und Elektroloks auf vier deutschen und britischen Strecken, etwa von Hagen nach Siegen mit der Deutschen Bahn 101. Wer die Strecke hasst, etwa weil er die jeden Morgen fahren muss, oder sie nicht zu den spannendsten Ecken der Welt gehört, der baut sich einfach mit dem Editor eine neue. Oder lädt sich zusätzliche Spielelemente von der offiziellen Homepage herunter, darunter auch neue Motoren. Der Entwickler Kuju verspricht ein realistisches Lokomotivführer-Erlebnis, bei dem sich sogar das Gewicht der angehängten Waggons auf das Fahrverhalten auswirkt. Anfang des nächsten Jahres wird **Rail Simulator** sicher fertig – wenn es sich nicht verspätet.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2869

WARHAMMER ONLINE

Seit 15 Monaten arbeitet Mythic (**Dark Age of Camelot**) bereits an **Warhammer Online**; 110 Mann stark ist das Entwicklungsteam inzwischen, erzählte uns der Producer Jeff Hickman auf der Games Convention. Das erste von drei Gebieten, die Welt der Orks und Zwerge, ist fast fertig; an den Hauptstädten der beiden Rassen wird noch geschraubt. Diese Hauptstädte sind Heimstatt für die eine Rasse, Angriffsziel für die andere, denn die beiden Metropolen trennen drei Schlachtfelder, die erobert werden können. Hat sich eine Rasse so an die andere herangearbeitet, dürfen die Spieler zur finalen Belagerung blasen und die Stadt in einem erbitterten Massenkampf sogar einnehmen. Ein solcher Triumph soll entsprechend belohnt werden: NPCs dürfen ausgeraubt, Häuser geplündert werden, und wer den Palast einnimmt, schleift den lokalen Herrscher in seine Stadt, um ihn dort am Pranger öffentlich zu demütigen. Bis Herbst 2007 sind die Machthaber aber noch sicher.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2865

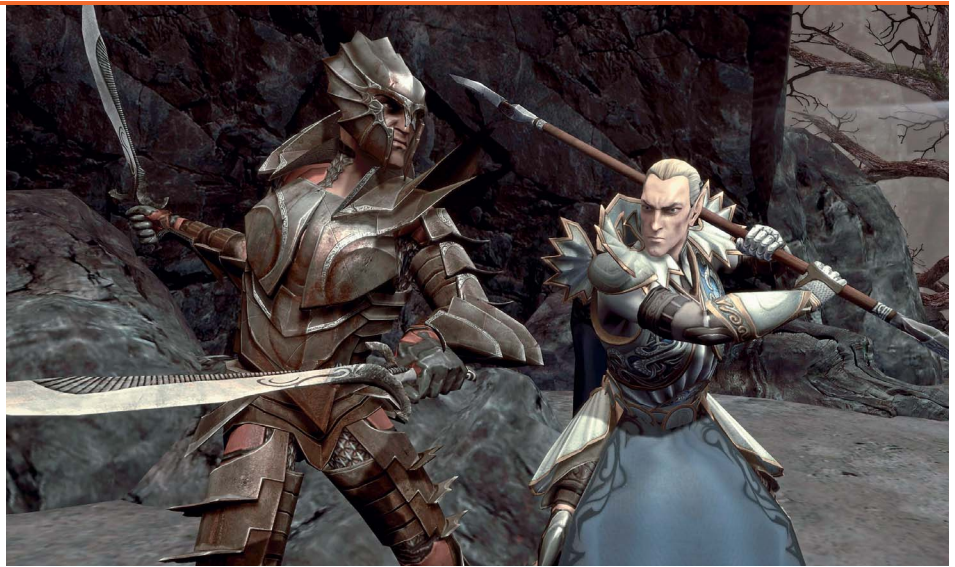


Warhammer Online: Im kommenden Online-Rollenspiel von Mythic sind auch die Hauptstädte der Spielerrassen Eroberungsziele.

ELVEON

Bisher wussten wir nur, dass **Elveon** gut aussieht – auf der Games Convention durften wir endlich ausprobieren, was das Actionspiel sonst noch so drauf hat. Der Demo-Level drehte sich in erster Linie um die Nahkämpfe mit Schwert, Stab oder Dolchen, und die spielen sich schon ebenso flüssig wie taktisch. Erste Tasten-hämmer-Versuche enden in einem schnellen Tod – erst als wir unseren Gegner vorsichtig umkreisen, seine Schläge mit einem perfekt getimten Tastendruck blocken und seine Verteidigung mit einer komplexen Gamepad-Kombination überlisten, können wir ihn besiegen. Die Kamera blickt dabei von schräg oben auf die Kämpfer, immer fokussiert auf einen Gegner, was bereits recht gut funktioniert. So viel Spaß die Kämpfe schon machen, so wenig war auf der Messe von den anderen Spielelementen zu sehen. Wenn die versprochenen Rollenspiel-, Baller- und Taktikelemente ein ähnliches Niveau wie die Schwertduelle erreichen, hat **Elveon** das Zeug zum Hit.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2872



Elveon: Das Actionspiel beeindruckte auf der Messe mit schöner Architektur und ausgefeilten Kämpfen.

neuen Modi spielen, lesen Sie nächsten Monat in unserem Test. **Ski Alpin Racing 2007** erscheint am 16. November.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2873

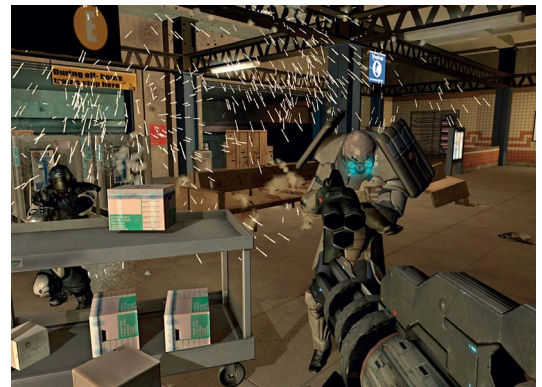
RUNAWAY 2

Was macht man eigentlich, wenn man einmal quer durch die USA fliehen musste, dabei die New Yorker Mafia ausgetrickst hat und am Ende mehrere Millionen Dollar reicher ist? Erst einmal Urlaub! Genau das dachten sich auch Brian und Gina, die Helden aus **Runaway**, und so beginnt der zweite Teil des Adventures auf Hawaii. Dem Paar ist aber keine ruhige Zeit vergönnt. Auf dem Weg zu einer einsamen Insel stürzt das Flugzeug ab, und die beiden werden getrennt. Brian begibt sich auf die Suche nach seiner Angebeteten und bekommt es wieder mit jeder Menge Gangstern zu tun. Fans des Vorgängers finden sich schnell zu recht: In klassischer Point&Click-Manier lösen Sie Rätsel und klicken sich durch Dialoge. Die Grafik ist ganz im stimmungsvollen Comic-Stil des ersten Teils gehalten, auch der Humor erinnert mit seinen unzähligen Anspielungen auf Filme und Spiele an den Vorgänger. Kein Wunder, schließlich ist mit **Crimson Cow** derselbe Entwickler am Werk. **Runaway 2** erscheint am 17. Oktober, den Test lesen Sie in der nächsten Ausgabe.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2874



Runaway 2: Brian beginnt seine Suche nach der seiner Freundin Gina am Strand von Hawaii.



Extraction Point: Eine der neuen Waffen ist die Minigun.

F.E.A.R. EXTRACTION POINT

Das Tolle an Horrorfilmen ist: Egal wie oft das übernatürliche Böse am Schluss erschlagen, erstochen, erschossen, zerteilt, verbrannt oder gesprengt wird, es gibt immer eine (mitunter fadenscheinige) Erklärung, warum es doch überlebt hat und sich in die Fortsetzung retten konnte. Im Falle von **F.E.A.R.** ist das sogar noch leichter, denn was da am Ende aus Alma, dem mordenden Mädchen im roten Kleid, geworden ist, wird ja irgendwie nicht so ganz klar. Im Addon **Extraction Point** ist sie wieder da – und kein bisschen freundlicher als zuvor. Die Handlung des Spiels schließt lückenlos an die Ereignisse in **F.E.A.R.** an, und diesmal bekommen wir es mit ein paar neuen Gegnern zu tun. Zum Beispiel mit gruseligen Schattenwesen, die sich nahezu unsichtbar machen können. Nur gut, dass die neue Minigun in wenigen Sekunden eine halbe Kleinstadt durchlöchern kann – da müssen wir unsere Gegner nicht zwangsläufig sehen. **Extraction Point** erscheint am 24. Oktober, eine Demo zum Addon gibt's schon jetzt. Folgen Sie dazu einfach dem Quicklink.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2871

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2875



Ski Alpin Racing 2007: Grafisch nur wenig Verbesserungen gegenüber dem Vorgänger, das Fahrverhalten dürfte beim Alten bleiben.

SKI ALPIN RACING 2007

Letztes Jahr gab's noch **Ski Alpin 2006** und **Ski Racing 2006**. Dann beschlossen RTL (Alpin) und Jowood (Racing), künftig gemeinsame Sache zu machen und nur noch ein Spiel zu veröffentlichen: **Ski Alpin Racing 2007**. Die Serie wird von den **Alpin**-Entwicklern 49Games weitergeführt. Kein Wunder, dass die ersten veröffentlichten Bilder stark an **Ski Alpin 2006** erinnern. Daher rechnen wir auch mit dem **Alpin**-typischen actionorientierten Fahrverhalten. Neben einer gewohnt ausgefeilten Karriere versprechen die Entwickler zwei neue Fahrvarianten mit jeweils eigenen Strecken: Speed Downhill und Free Ride. Wie sich die beiden



Hammers of Fate: In den verschneiten Bergen von Ashan wohnt die neue Zwerge-Fraktion.

HEROES OF M&M 5: HAMMERS OF FATE

Zur Rundentaktik **Heroes of Might & Magic 5** erscheint im November das erste Addon. **Hammers of Fate** führt eine weitere Fraktion ein: die Zwerge. Mit diesen kleinen, aber talentierten Kriegerern und Runenzauberern kommt eine neue Kampagne, die 15 Missionen umfassen soll. Darin warten neue Gebäude, Artefakte und Kreaturen sowie zehn zusätzliche Multiplayer-Karten. Auf deren können Sie im Online-Spiel schneller Erfolge oder Niederlagen erleben, da **Hammers of Fate** simultane Züge ermöglichen will.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2082

MAGE KNIGHT: APOCALYPSE

Sieht aus wie eine Mischung aus **World of Warcraft** und **Guild Wars**, spielt sich wie **Titan Quest**: Im Action-Rollenspiel **Mage Knight: Apocalypse** kloppen, schießen oder zaubern Sie sich durch Orks, Zombies oder Trolle, um am Ende den Drachen der Apokalypse zu besiegen. Die Reise zu dem Ungetüm führt Sie durch Höhlen, Tempel, Schnee- und Dschungellandschaften. In **Mage Knight: Apocalypse** stellen Sie Ihre Ausrüstung selber her. Mit dem so genannten »Mage

Stone System« lassen sich Waffen und Zauber bauen. Im Singleplayer-Modus sollen Befehle für die NPC-Mitstreiter helfen, im Multiplayer-Modus dürfen Sie mit bis zu vier Freunden losziehen.

Mage Knight: Apocalypse wird am 20.

Oktober erscheinen. **PET CS HK PM FAB**

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2876

GEHEIMTIPP DES MONATS

GameStar

11/06

HEAVY DUTY

Herzklopfen, feuchte Augen, nostalgische Wollungen – das bekommen Spiele-Veteranen oft bei Erwähnung der **X-Com**-Serie. Der russische Publisher Akella will diese Fangemeinde ab November mit **Heavy Duty** fesseln, laut Aussage der Firma ein »X-Com-Nachfolger im Geiste«. Tatsächlich ist die Story identisch: Aliens überfallen die Erde, Sie müssen die Invasion auf einer taktischen Übersichtskarte und in Actiongefechten verhindern. Daheim in der Basis verbessern Forscher Waffen und Fahrzeuge, schlachten gefundene Ufos oder kaufen neue Baupläne im Internet. Wenn die Feinde irgendwo auf der Welt auftauchen, packen Sie bis zu acht Einheiten nebst Ausrüstung in ein Landungsschiff und starten in Echtzeit-Gefechte. Dort können Sie jeden Truppentyp – vom leichten Aufklärungsgleiter bis zum riesigen Mech – direkt übernehmen. Die Steuerung der Einheiten klappte beim Anspielen schon ganz gut, dafür müssen die Entwickler bei den arg umständlichen Menüs noch mal ran. Wer keine Lust auf Action hat, soll die Aliens auch ohne Ballereien zurückschlagen können.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2838



Heavy Duty: Ein grüner Energieschild schützt die Mechs, die Sie auch von Hand steuern können.



Mage Knight: Apocalypse: Zwerge schießen mit Büchsen.

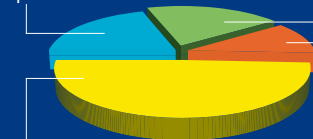


FRAGE DES MONATS AUGUST:

»Verbringen Sie mehr Zeit mit einzelnen Spielen als früher?«

Ja, mit Online-Rollenspielen: 20%

Ja, mit Multiplayer-Shootern: 20%



Nein: 49%

Ja, mit Mods von Solo-Spielen: 11%

ERGEBNIS: Die Hälfte unserer Leser meistert ein Spiel einmal und stellt es dann ins Regal. Nur ein Bruchteil verlängert die Lebensdauer mit Mods. Online-Rollenspiele und -Shooter sind klare Langzeit-Titel.

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 10/2006

GAMESTAR-CHARTS 11/2006

Platz	Spiel	Genre	Publisher / Entwickler	Test in	Wertung	USK-Freigabe	Bester Preis	Anbieter
1	GTR 2	Rennspiel	10tacle / Simbin	10/06	91	ohne Beschr.	€ 45,90	www.amazon.de
2	Madden NFL 07	Sportspiel	EA Sports / EA Tiburon	NEU	88	ohne Beschr.	€ 48,00	www.computeruniverse.net
3	Company of Heroes	Echtzeit-Strategie	THQ / Relic	NEU	87	16	€ 41,90	www.computeruniverse.net
4	NBA Live 07	Sportspiel	EA Sports / EA Sports	NEU	87	ohne Beschr.	€ 47,00	www.conrad.de
5	Call of Juarez	Ego-Shooter	Ubisoft / Techland	10/06	87	18	€ 41,61	www.atelco.de
6	Paraworld	Echtzeit-Strategie	Sunflowers / SEK	10/06	87	12	€ 44,00	www.cxtreme.de
7	Prey	Ego-Shooter	2K Games / Human Head	09/06	87	18	€ 30,68	www.psxchips.de
8	Caesar 4	Aufbauspiel	Vivendi / Tilted Mill	NEU	85	ohne Beschr.	€ 38,90	www.computeruniverse.net
9	Gothic 3	Rollenspiel	Jowood / Piranha Bytes	NEU	85	12	€ 42,89	www.temeon.de
10	Lego Star Wars 2	3D-Action	Activision / Traveller's Tales	NEU	83	6	€ 34,89	www.temeon.de
11	Tiger Woods PGA Tour 07	Sportspiel	EA Sports / EA Sports	NEU	83	ohne Beschr.	€ 48,00	www.computeruniverse.net
12	Geheimakte Tunguska	Adventure	Deep Silver / Fusionsphere	10/06	83	6	€ 34,15	www.psxchips.de
13	Fifa 07	Sportspiel	EA Sports / EA Sports	NEU	82	ohne Beschr.	€ 45,89	www.temeon.de
14	NHL 07	Sportspiel	EA Sports / EA Canada	NEU	82	ohne Beschr.	€ 44,89	www.temeon.de
15	Dungeon Siege 2: Broken World	Action-Rollenspiel-Addon	2K Games / Gas Powered Games	10/06	81	12	€ 16,89	www.temeon.de
16	Civilization 4: Warlords	Rundenstrategie-Addon	2K Games / Firaxis	09/06	81	6	€ 22,95	www.amazon.de
17	Joint Task Force	Echtzeit-Strategie	Vivendi / Most Wanted	10/06	80	16	€ 43,50	www.computeruniverse.net
18	Devil May Cry 3	3D-Action	Ubisoft / Capcom	09/06	80	16	€ 23,83	www.mindfactory.de
19	Just Cause	3D-Action	Eidos / Avalanche	NEU	78	16	€ 42,90	www.mediaonline.de
20	Dream Pinall 3D	Flippersimulation	Zuxxez / A.S.K. Homework	NEU	77	ohne Beschr.	€ 24,99	www.zuxxez.de

Die 20 besten aktuellen PC-Spiele, nach den GameStar-Wertungen in 09/2006, 10/2006 und 11/2006. Einen detaillierten Einkaufsführer mit Preisvergleich finden Sie unter ► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [LI](#)



LESER-CHARTS AUGUST

Platz	Spiel
1 (1)	The Elder Scrolls 4: Oblivion
2 (2)	Gothic 2
3 (5)	Battlefield 2
4 (3)	World of Warcraft
5 (6)	Prey
6 (8)	Half-Life 2
7 (13)	Guild Wars
8 (4)	Titan Quest
9 (17)	Far Cry (dt.)
10 (18)	F.E.A.R.
11 (16)	Rome
12 NEU	Call of Duty 2
13 (7)	Warcraft 3
14 (14)	Need for Speed: Most Wanted
15 NEU	Counterstrike Source
16 (10)	Diablo 2
17 (20)	Counterstrike
18 NEU	Flatout 2
19 (9)	Heroes of Might & Magic 5
20 NEU	Civilization 4

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 10/2006



VERKAUFS-CHARTS AUGUST

Platz	Spiel
1 NEU	Die Siedler 2: Die nächste Generation
2 NEU	Die Sims 2: Glamour Accessoires
3 (5)	Geheimakte Tunguska
4 (5)	Counterstrike Source
5 (1)	Guild Wars: Factions
6 NEU	Die Gilde 2
7 (4)	Die Sims 2
8 NEU	Call of Juarez
9 (8)	Battlefield 2
10 NEU	Die Siedler 2 (Limited Edition)
11 (6)	Prey
12 (3)	Titan Quest
13 (13)	Counterstrike Anthology
14 NEU	Paraworld
15 (14)	Guild Wars
16 NEU	Lego Star Wars 2
17 (2)	World of Warcraft
18 (7)	Anstoss 2007
19 NEU	Dungeon Siege 2: Broken World
20 (9)	Die Sims 2: Open for Business

09/2006 nach den Verkaufszahlen von SATURN

ICH SCHWEIGE, SIE REDEN

DES LESERS MEINUNG. Werden Spiele immer schlechter? Das haben wir Sie vor einem Monat an dieser Stelle gefragt. Die zahlreichen Zuschriften geben eine klare Antwort: Ja. So sind viele der Meinung, dass es den Entwicklern an neuen Ideen mangelt. »Irgendwann wird es langweilig, im Jahr 9342 mit irgendwelchen Supermächten gegeneinander zu kämpfen«, meint Thomas Kämmerling. Tobias Degitz stimmt zu: »Viele Firmen scheuen das Risiko und werfen lieber die x-te Fortsetzung auf den Markt.« Markus Habertzettl sieht es profaner: »Die Quantität der Spiele ist angestiegen. Und je mehr Titel es gibt, umso mehr Müll ist dabei.«

GEHT'S ANDERS? Doch statt nur zu schimpfen, bieten die Leser Verbesserungsvorschläge an. »Viele Titel würden besser gelingen, würde man auf die Fangemeinde hören«, meint Sasha Engemann. Sönke Fercho möchte, dass die Entwickler auf Spielspaß statt auf Technik setzen: »Das sieht man doch schon an euren Videos. Wenn ihr Micro Machines V4 spielt, kringelt ihr euch vor Lachen. Da achtet keiner auf die schwache Grafik.«

Daniel Matschijewsky, Redakteur
danielm@gamestar.de





Diese Burschen vertreten Deutschland bei den Finalspielen der World Cyber Games.

KOLUMNE

Weltmeisterbonus?

Es ist schon eine Krux mit den Schiedsrichtern im Sport. Egal wie sie entscheiden, Kritik von Fans oder Spielern ist ihnen sicher. So auch bei den nationalen Ausscheidungen für die World Cyber Games 2006.



Im entscheidenden Spiel um den dritten Platz in Fifa 06 traf der WCG-Weltmeister Dennis Styl'a Schellhase auf Julian aTTax Jul Schmolz. Der Sieger würde das Ticket zu den WCG Grand Finals in Monza lösen. Und genau bei diesem Spiel kam es zu einem Verbindungsabbruch des Weltmeisters. Eigentlich eine klare Sache, denn laut Regeln führt solch ein Spielabbruch zur Disqualifizierung. Nicht so in diesem Fall: Die Admins entschieden sich für Neustart, und Schellhase siegte. Verständlich, dass danach die Emotionen hochkochten. Aber egal ob richtig oder falsch: Wie im Fußball muss das Urteil der Schiedsrichter akzeptiert werden.

Der Vorfall zeigt aber nochmals deutlich, wie schon beim umstrittenen Counterstrike-Halbfinale des ESWC in Paris, dass die Schiedsrichter ein noch größeres Augenmerk auf die Regeln und vor allem die Überwachung der Spiele legen müssen. Denn im E-Sport geht es mittlerweile um viel Geld – manche Spieler werden da versucht sein, jeden Vorteil zu ihren Gunsten auszunutzen, ob fair oder nicht.

René Heuser, Online-Redakteur
rene@gamestar.de

ZAHL DES MONATS

50.000

Spieler haben sich mittlerweile als »Trusted Players« bei der Electronic Sports League registriert.

WCG 2006 NATIONAL-MANNSCHAFT

Sich auf einer Achterbahn mal richtig durchwirbeln zu lassen, dürfte nicht jedermanns Vorstellung von Entspannung sein. Doch wenn man stundenlang vor dem Monitor gesessen hat, mag das genau der richtige Weg sein, den Kopf mal wieder frei zu bekommen. Entsprechend fand das Deutschlandfinale der diesjährigen World Cyber Games (WCG) vom 15. bis 17. September im Heidepark Soltau statt. 200 der besten deutschen E-Sportler traten hier in den Disziplinen **Need for Speed: Most Wanted**, **Fifa 06**, **Warcraft 3: The Frozen Throne**, **Starcraft: Brood War**, **Warhammer 40.000: Winter Assault**, **Counterstrike 1.6**, **Project Gotham Racing 3** und **Dead or Alive 4** an (die zwei letztgenannten Titel für die Xbox 360). Die Gewinner sicherten sich einen Platz in der deutschen E-Sports-Nationalmannschaft, die vom 18. bis zum 22. Oktober im italienischen Monza beim großen Finale der WCG teilnehmen wird. Dann geht es um insgesamt 500.000 Dollar Preisgeld und die Weltmeistertitel in den genannten Spielen. Im ewigen Medallenspiegel liegt Deutschland auf Platz 2 der Weltrangliste, hinter der E-Sport-Nation Korea. Neben den WCG-Veteranen Daniel und Dennis Schellhase (dem Fifa-Weltmeister 2005) besteht das Nationalteam aus Christopher Mück, Marco Dachl, Niklas Timmermann, Michael Oprée, Marvin Bartels, Davin Georgi, Christoph Semke, Stefan Kalweit, Florian Rappl, Karsten Hager, Igor Jenner, Colin Mitchell, Roman Reinhardt, Christian Chmiel, Michael Mitrega, Martin Wehrmann, Tim Hochgrebe, Niklas Krellenberg, Patrick Weking, Rudolph Fischer und Daniel Spenst. Letztgenannter ist gerade mal 14 Jahre alt und damit der

jüngste Spieler, der je an einem WCG-Weltfinale teilgenommen hat. Jede Menge Bilder und ein Online-Special zu den deutschen Endausscheidungen finden Sie unter den Quicklinks.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2881 2882

MICROSOFT STOPPT MOD-ENTWICKLUNG

Das Modding-Team Slipstream Productions werkelt seit einiger Zeit an einer **Halo-Mod** für **Command & Conquer Generäle**. Nun wurde der Halo-Publisher Microsoft auf die Mod aufmerksam, sah eigene Rechte verletzt und hat Slipstream dazu aufgefordert, die Arbeiten einzustellen. Immerhin würden im Spiel die Designs der Halo-typischen Fahrzeuge und Einheiten kopiert. Zu derartigen Schritten entscheiden sich Spielehersteller oft dann, wenn sie eigene Geschäfte gefährdet sehen. So ließ der Medienkonzern MGM die Entwicklung mehrerer Mods zur TV-Serie **Stargate** stoppen, um den Verkauf eines lizenzierten Spiels nicht zu gefährden (welches allerdings wenig später eingestellt wurde). Ein konkurrierender Vollpreistitel scheint nicht völlig abwegig: Der Entwickler Bungie hatte **Halo** schließlich zunächst als Echtzeit-Strategiespiel geplant.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 850



Die Halogen-Mod: zu nah an Microsofts Original?

E-SPORTLER BEI HERTHA BSC

Der Berliner Fußballverein Hertha BSC hat den zwanzigjährigen Javkhan *Javman* Tahery Boeini als Spieler verpflichtet – allerdings nicht auf dem Rasen, sondern am Rechner. Der frischgebackene Abiturient, der aus der Mongolei stammt, spielt **Fifa 06** in der E-Sport-Bundesliga ESBL. Die will für ihre Spieler Werkteams ins Boot holen, und Boeini ist einer der ersten, der davon profitiert – ausgerechnet mit einem Fußballverein als Sponsor. Direkten Kontakt zu den »echten« Fußballern hatte *Javman* bislang allerdings noch nicht.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2883

GHOST RECON 3 MULTIPLAYER-UPDATE

Für **Ghost Recon 3** hat Ubisoft ein neues Update mit Mehrspieler-Ergänzungen veröffentlicht. Zu den Neuerungen, die Version 1.3 bringt, zählen zwei zusätzliche Multiplayer-Spielarten: eine neue Koop-Variante und der Belagerungsmodus. Darin verteidigt ein Team ein Areal der Karte, das andere versucht, in die Zone einzudringen. Bleiben die Angreifer dort vier Sekunden am Leben, haben sie gewonnen. Erfreuliche Änderung für die Koop-Spielarten: Wird der Gruppenführer ausgeschaltet, bedeutet das nicht mehr zwangsläufig das Ende für die übrigen Ghosts. Desweiteren ergänzt der Patch Administrator-Funktionen und löst einige Bugs und Cheat-Möglichkeiten. Das 274 MByte große Update finden Sie auf unseren Download-Servern.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2880



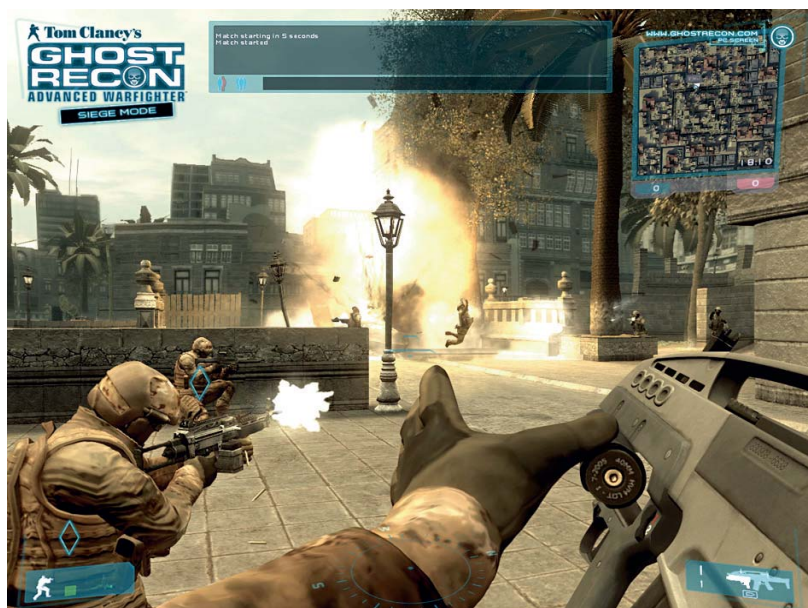
Das Ehrensyst~~em~~ in WoW wird überarbeitet.

WOW BURNING CRUSADE EHRLOSE SPIELER

Im Addon **Burning Crusade** von **World of Warcraft** wird das Ehrensyst~~em~~ komplett umgekrempelt. Bislang steigen Spieler nach einem Laddersystem im Ruf auf, stets in direkter Konkurrenz zueinander: Nur einer kann den höchsten Rang erreichen. Bei längerer Inaktivität gehen die Punkte wieder verloren. Gelegenheitsspieler haben so keine Chance, in höhere Stufen aufzusteigen und besonders mächtige Waffen und Ausrüstung zu ergattern. Mit der Veröffentlichung von **Burning Crusade** ändert sich das: Ab dann werden Ehrenpunkte wie Erfahrungspunkte vergeben und gehen nicht mehr mit der Zeit verloren. Dienstgrade erreichen Spieler entsprechend bei fixen, vorhersehbaren Werten. Mit der Umstellung auf das neue System bleibt zwar jedem Spieler sein höchster jemals erreichter Rang erhalten, die Ehrenpunkte werden aber zurück auf Null gesetzt. Erfreulich für Gelegenheitsspieler, aber sicherlich ärgerlich für all jene **WoW**-Fanatiker, die täglich um die Spitze der Rangliste kämpfen.

FAB

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: E86



Im neuen **Belagerungsmodus** muss Ihre Mannschaft eine vom Gegner besetzte Zone erobern.

Mit innovativen Features und großem Display will Microsoft den iPod angreifen – der in drei Farben erhältliche **Zune** soll 300 Euro kosten.



KOLUMNE

Modularer Mega-Pack

Grafikkarte, Soundkarte, PhysX-Platine, KillerNIC-Netzwerkkarte und jetzt der KI-Beschleuniger von AISeek (siehe Newsticker) – welche PC-Komponente kommt als Nächstes?



GameStar hat in der Industrie recherchiert und enthüllt den Red-Hat-Accelerator. Bekanntlich tauchen rote Hüte in Spielen derzeit so inflationär auf, dass die isländische Firma Headless Computing an einem speziellen Prozessor für die Berechnung der purpurnen Kopfbedeckungen arbeitet. Der neue Chip soll ab Mitte 2007 auf den Markt kommen und die Darstellung roter Kopfbedeckungen um 1.000 Prozent beschleunigen. Bei 2,0 GByte lokalem Hauptspeicher peilt Headless Computing einen Preis von 400 Euro an.

Spaß beiseite: Den Red-Hat-Accelerator gibt es nicht. Aber, liebe Hersteller, was sollen wir uns denn noch alles für teures Geld in den Spielerechner stecken? Angesichts der in aktuellen Haupt- und Grafikprozessoren brachliegenden Leistung sehe ich keinen Grund, für kaum unterstützte Spezial-Hardware wie zum Beispiel die PhysX-Karte Unsummen auszugeben und meinen Rechner mit weiteren Stromfressern vollzustopfen – egal, wie nett manche Technologie-Demo anzusehen ist. Letztlich hoffe ich nur, dass dieses Techniktheater nicht Einsteiger derart verwirrt, dass sie geschockt vom PC zur Konsole abwandern.

Daniel Visarius, Ltd. Redakteur Hardware
daniel@gamestar.de

MICROSOFT ZUNE

Noch vor Weihnachten soll Microsofts iPod-Konkurrent **Zune** in den USA für 300 Dollar an den Start gehen. Im Gegensatz zu den beliebten MP3-Playern von Apple kann der **Zune** Musik, Videos und Bilder über Wireless LAN tanken und mit Artverwandten tauschen. Weitere Alleinstellungsmerkmale gegenüber der übermächtigen Konkurrenz sind das integrierte FM-Radio sowie das großzügig bemessene 1,8-Zoll-Display mit 320 mal 240 Bildpunkten.

Auf seiner Festplatte speichert der **Zune** bis zu 30 GByte Daten. Dabei verarbeitet er Videos in den Formaten WMV, MPEG4 und H.264, Musik in WMA, MP3 und AAC sowie JPEG-Fotos. Analog zu iTunes plant Microsoft eine eigene Verkaufsstelle für Musik – den Zune Marketplace. Dort erworbene, DRM-geschützte Musik lässt sich zwar zu anderen Zunes übertragen, ist hier aber nur drei Mal innerhalb von drei Tagen abspielbar. Zudem erfordert der **Zune** PC-seitig Windows XP mit Service Pack 2.

Microsofts MP3-Erstling wird in drei Farben erscheinen (weiß, schwarz und braun). Informationen zum Gewicht und zur Akkulaufzeit fehlen bislang. Wann genau und zu welchem Preis der **Zune** in Deutschland erscheint, ist ebenfalls noch nicht bekannt – als grobes Zeitfenster gibt Microsoft Anfang 2007 an.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/2850

BTX TOT?

Der mit großem Brimborium eingeführte neue Gehäusestandard BTX scheint tot – wenn es nach seinem Schöpfer Intel geht. Durch den niedrigen Strombedarf der Core-2-Duo-Prozessoren sei der mit viel Aufwand entwickelte ATX-

Nachfolger obsolet geworden. Gegenüber unserer Schwesterpublikation Computerpartner bestätigte Intel-Presesprecher Markus Weingartner, dass alle für 2007 neu geplanten BTX-Mainboards aus der eigenen Roadmap gestrichen worden sind. Offenbar wollen aber einige Hersteller wie Dell oder Fujitsu-Siemens zumindest bei Kompaktrechnern für die Business-Einsatz am einfacher zu kühlenden BTX-Format festhalten.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/2851

LUXUSLENKRAD VON LOGITECH

Ab Oktober will Logitech sein 300 Euro teures Luxuslenkrad **G25** verkaufen. Das Echtleder-Volant hat einen Drehbereich von 900 Grad – etwa 1,5 Umdrehungen in jede Richtung. Realistische Rückmeldungen über die Straßenverhältnisse sollen zwei Force-Feedback-Motoren gewährleisten. Die massive Pedalerie besteht aus Gas, Bremse und Kupplung. Ebenfalls mit im Paket liegt ein Schalthebel, den Sie je nach Vorlieben und Spiel auf sequenziellen oder normalen 6-Gang-Betrieb einstellen können. Der Test des **G25** folgt im nächsten Heft.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/2846



Hochwertige Materialien, 3-Wege-Pedalerie und 6-Gang-Schaltung: Logitechs neues Luxuslenkrad **G25** für 300 Euro.

NINTENDO Wii KOSTET 249 EURO

Nintendos **Wii**-Konsole erscheint in Deutschland am 8. Dezember. Inklusive Controller und der Spielesammlung **Wii Sports** kostet das Paket 249 Euro. Zum Start wollen Nintendo und seine Partner 15 bis 20 Spiele für je 50 bis 60 Euro in die Regale stellen. Gleichzeitig geht der Dienst **WiiConnect24** online, über den Sie wie bei Xbox Live unter anderem Spieleklassiker gegen Bezahlung herunterladen können. Mit dabei ist auch ein Wetterdienst, der Google Earth ähnelt. Anders als die High-Tech-Konsolen Xbox 360 und Playstation 3 unterstützt das günstige Wii aber keine HDTV-Auflösungen und kann auch keine Video-DVDs abspielen, punktet dafür aber mit einem innovativen Steuerungskonzept und dem günstigeren Preis.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2856

DELL VERKAUFT ATHLON-PCS

Nach jahrelangen Gerüchten ist es nun erstmals soweit: Ab sofort liefert Dell mit Athlon-Prozessoren bestückte PCs aus. Der eher für Einsteiger gedachte **Di-**



Dells erster Athlon-PC **Dimension E521** ist aufgrund einer lahmen 3D-Karte nichts für Spieler.

mension E521 basiert auf einem Athlon 64 oder 64 X2 und einem Mainboard mit Nvidias Nforce-430-Chipsatz. Maximal stattet Dell diesen Rechner ab Werk mit einer lahmen Radeon-X1300-Grafikkarte aus. Die Preise beginnen bei 549 Euro für einen Athlon 64/3800+, unzureichenden 512 MByte Speicher und einer langsamen Geforce 7300 LE. Für Spieler noch untauglicher ist der Kompaktrechner **Dimension C521**, den Dell ab 457 Euro verkauft. Sämtliche leistungsfähigeren Desktops wie der **Dimension 9200** oder der **XP5 700** sind weiter ausschließlich mit Intel-Prozessoren erhältlich.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2852

FUJITSU-SIEMENS **GAMESTAR-PC & -NOTEBOOK**

Ab Ende September ist der neue **Fujitsu-Siemens SCALEO Xi GameStar-PC** bei Saturn erhältlich. Für 1.799 Euro bekommen Sie einen Hochleistungsspielerechner mit dem Zweikernprozessor Core 2 Duo E6600, 2,0 GByte Hauptspeicher und einer rasend schnellen Geforce 7950 GX2 mit 1,0 GByte Videospeicher. Um den Sound kümmert sich eine Soundblaster X-Fi. Daten schaufeln Sie unter anderem vom Double-Layer-Brenner auf die 250 GByte große Festplatte.

Aufgrund von Lieferengpässen verschiebt sich hingegen der Verkaufsstart des **Fujitsu-Siemens AMILO Xi GameStar-Notebook** auf Ende November. Das

1.499-Euro-Gerät hat ein 17-Zoll-Display mit 1440 mal 900 Bildpunkten. Adäquate Spieleleistung liefern ein

Core 2 Duo T5600, 2,0 GByte Speicher und eine Mobility Radeon X1800 mit 256 MByte. Weitere Details sowie unseren dazugehörigen Artikel aus dem letzten Heft finden Sie unter dem angegebenen Quicklink auf unserer Internetseite.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 1135



KURZMELDUNGEN

RADEON-TREIBER CATALYST 6.8

ATI hat den Radeon-Referenztreiber Catalyst 6.8 zum Download freigegeben. Verbesserungen am Shader-Compiler sollen die OpenGL-Performance von Radeon-X1000-Grafikkarten um bis zu 20 Prozent steigern. Für Radeons mit 256 MByte Videospeicher verspricht ATI zudem deutliche Leistungsgewinne unter DirectX (dank Optimierungen am Speicher-Management). Ferner wurden mit der aktuellen Treiber-Version zahlreiche Probleme mit dem Catalyst Control Center behoben.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 196

GEFORCE-TREIBER FORCEWARE 91.47

Nvidia hat den Geforce-Referenztreiber auf die Version 91.47 aktualisiert. Diese WHQL-zertifizierte Ausgabe bringt primär Unterstützung für den Quad-SLI-Betrieb von zwei Geforce 7950 GX2 auf Nforce-Mainboards. Gegenüber dem Beta-Treiber 91.45 wurden viele Detailprobleme mit Quad-SLI gelöst.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2849

ARBEITSSPEICHERPREISE STEIGEN DEUTLICH

Die Preise für Arbeitsspeicher stiegen in den vergangenen Wochen deutlich. Während der Preis für ein 1,0 GByte großes DDR2-667-Modul Mitte August noch bei erschwinglichen 70 Euro lag, kostet ein solcher Riegel aktuell zwischen 100 und 130 Euro. Insider wie die Speicher-Chip-Börse DRAmEXchange rechnen bis November mit weiteren Preiserhöhungen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2853

KI-BESCHLEUNIGER IN ENTWICKLUNG

Nach Physikbeschleuniger (Ageia PhysX) und Netzwerkkarte (KillerNIC) sollen Spieler künftig auch für eine KI-Erweiterungskarte tief ins Portemonnaie greifen. Die in Israel ansässige Firma AI-Seek entwickelt derzeit einen auf die Berechnung künstlicher Intelligenz optimierten Zusatzprozessor namens **Intia**. Erste durchaus sehenswerte Demovideos finden Sie auf der Internetseite von AISeek unter dem folgenden Quicklink.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2854

ZALMAN-KÜHLER CNPS9700LED

Als extrastarke Variante des Prozessorkühlers **9500LED** hat Zalman den **9700LED** entwickelt. Statt eines 92-mm-Lüfters sorgt nun ein 110-mm-Ventilator für die nötige Frischluft. Der Heatpipe-Kühler passt auf alle aktuellen Prozessor-Steckplätze, also auch auf AMDs aktuellen AM2-Sockel und Intels Sockel 775 für Core-2-Duo-Chips. Der **CNPS9700LED** kostet knapp 70 Euro.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2858

FIREFOX-ERWEITERUNG ALLPEERS ZUM DOWNLOAD

Die Firefox-Erweiterung Allpeers steht in der Beta-Version 0.5 zum Download bereit. Auf BitTorrent-Basis tauschen Sie damit direkt im Browser beliebige Dateien mit Freunden, die Sie zuvor Ihrer Kontaktliste hinzugefügt haben. Unterstützung für normale Torrent-Dateien soll jedoch erst in einer späteren Version hinzukommen. Ein Ärgernis in der Community: Der Quelltext von Allpeers ist derzeit noch nicht verfügbar, obwohl die Entwickler das Programm als Open Source bezeichnen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2857

Für Männer und Mäuse

MITMACHEN UND GEWINNEN

Auch diesen Monat gibt's bei uns Preise im Wert von über 5.000 Euro zu gewinnen. Wer eine ausgefüllte Mitmachkarte einschickt, nimmt an der Verlosung teil. Leser unserer Magazinausgabe senden einfach eine Postkarte mit Name, Adresse und Nummer dieser Ausgabe.

Einsendeschluss ist der 24.10.2006. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

ZUBEHÖR VON COMPAD

Zubehör-Spezialist Compad macht Ihnen das Spielerleben mit einem ganzen Sack praktischer Accessoires leichter: Über die **Mouseflex**-Halterung freuen sich vor allem die Benutzer kabelgebundener Mäuse, denn mit ihr ist die Schnur immer gut aufgeräumt. Apropos Maus: Über das **Half-Life-2-Speedpad** rutscht Ihr Nager gleich viel präziser. Dazu passt das schmucke **Baseball Cap** im Half-Life-2-Design. Wer es mit Shootern nicht so hat, freut sich vielleicht eher über das **World-of-Warcraft-Vario-Pad**. Ob Sie ein **Horde-Pad** oder die **Allianz-Variante** bevorzugen ist egal, Compad hat für beide Fraktionen das passende Motiv im Angebot. Jeden der eben genannten Preise vergeben wir satte **20 Mal!** Dazu gibt's noch fünfmal das nagelneue **Headset SHS 3001** mit Nackenbügel und 3-Meter-Kabel. Gesamtwert der Preise: rund **1.700 Euro**.



SPIELEPAKETE VON VIVENDI

Egal, ob Sie es als Strategiespieler lieber ruhig angehen oder actionreiche Kämpfe bevorzugen, mit diesen Preisen sind Sie auf jeden Fall gut dabei. Denn zusammen mit Vivendi verlosen wir insgesamt **45 Strategie-Pakete**. Im ersten Bundle finden Sie das hervorragende Aufbauspiel **Caesar 4**, im Strategieteil dieser Ausgabe gibt's den ausführlichen Test dazu. Damit Sie in Römerstimmung kommen, schmücken Sie sich beim Spielen am besten mit dem schicken **Münz-Anhänger**, den wir ebenfalls beilegen. Insgesamt verlosen wir das **Caesar 4-Paket 25 Mal**. Weniger geruhsam als im alten Rom geht es im Taktikspiel **Joint Task Force** zur Sache, das Sie mit dem zweiten Bundle gewinnen können. Als Chef einer internationalen Eingreiftruppe jagen Sie Terroristen und bewahren die Weltordnung vor dem Zusammenbruch. Als Uniform für alle **JTF-Krieger** legen wir ein feschtes **T-Shirt** mit ins Paket. Obendrein gibt's ein **Schlüsselband** für Ihren Panzerzündschlüssel oder andere wichtige Utensilien. **20 Stück** dieser **Joint Task Force**-Pakete werfen wir unters Volk. Wert aller Preise: etwa **2.650 Euro**.



SPIELEPAKETE VON DEEP SILVER

Sie haben keine Angst davor, schreckliche Geheimnisse und Verschwörungen aufzudecken? Dann können Sie auch beruhigt das Adventure **Geheimakte Tunguska** spielen, das wir zusammen mit Deep Silver **20 Mal** verlosen. Darin machen Sie sich mit den Helden Nina und Max auf den Weg, um Ninas verschwundenen Papa aufzuspüren. Sollten Sie trotz der spannenden Geschichte Ihren PC doch mal verlassen wollen, packen Sie Ihre Habseligkeiten am besten in eine der **fünf Tunguska-Taschen**, die wir ebenfalls verlosen. Wert der Preise: ca. **1.000 Euro**.



GEWINNER 09/06 C. Albrecht, Northeim • S. Bessert, Magdeburg • T. Bleicher, Weiden • A. Bonertz, Wadring • M. Capell, Owschlag • S. Damjanovic, Völklingen • V. Dannenberg, Herborn • P. de Witte, Baldingen • A. Degitz, Frankfurt
J. Dietrich, Isenbüttel • S. Dorn, Ettling • P. Geiß, Arnstadt • F. Genal, Karlsruhe • J. Hiller, Oldenburg • J. Hofmann, Sindelfingen • S. Holznecht, Berlin • B. Jakobs, Losheim am See • L. Jakwert, Magdeburg
C. Lange, Hagen • B. Leinenbach, Mannheim • S. Leopold, Erfurt • J.P. Over, Duisburg • S. Pertsch, Düsseldorf • L. Przybylla, Martfeld • S. Richter, Walldorf • T. Schnier, Ense • F. Schwalb, Heidenau • B. Sommer, Adelheidsdorf • B. Spießwinkel, Hamburg
S. Stein, München • E. Steinbrenner, Kirchheim • F. Tief, Heggheim • A. Weber, Stadtbergen • M. Zinn, Mönchengladbach

GEWINNER DER ABONNENTENVERLOSUNG 11/06

F. Fiedler, Strausberg • M. Steinert, Stuttgart • M. Frese, Suhlendorf • T. Behle, Vöhl • J. Meynert, Wallenhorst • A. Köckritz, Sonnewalde
M. Lenzner, Münchenbernsdorf • V. Zacek, Berlin • A. Carstens, Heide • B. Märkl, Düsseldorf

Wir gratulieren!



FACTS

- 3 Fraktionen
- 50 Fertigkeiten
- 38 Zaubersprüche
- 550 Quests
- 520 wichtige NPCs
- 3 Klimazonen
- 60 Sprecher



➤ DVD:
Mega-Test



➤ GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK **H125**

»Es ist ein echtes Gothic!«

GOTHIC 3

Weit über drei Jahre hat es gedauert, jetzt ist es da: Piranha Bytes' Rollenspiel-Epos führt Sie in eine fantastisch lebendige Welt voller Rätsel, Abenteuer und Gefahren. Bleiben nur zwei wichtige Fragen: Schlägt Gothic 3 den Konkurrenten Oblivion? Und ist das Spiel tatsächlich fehlerfrei?



INHALT

Mega-Test	28
Was bisher geschah...	29
Das Charaktersystem	30
Bugs	32
Im Vergleich mit Gothic 2	34
Die Welt	35
Gothic 3 vs. Oblivion	36
Die Collector's Edition	37
Technik-Check	42
Das Gothic 3-Streitgespräch	44
Einsteigertipps	45



Wir begleiten einen KI-gesteuerten Magier durch die Wüste Varant zu einem Rebellenlager. Dabei laufen uns gleich drei gefährliche Sandcrawler über den Weg. (1280x960)



Ärgernis, wenn man das Gedächtnis verliert. Noch ärgerlicher, wenn das gleich zweimal passiert. Dem namenlosen Helden aus der Rollenspiel-Reihe **Gothic** ist ein solches Schicksal widerfahren. Erst verliert er durch den Einsturz einer Höhle seine Erinnerung (**Gothic 2**), nur um bei der Installation (!) des Erweiterungspakets **Die Nacht des Raben** erneut an einer Amnesie zu leiden (siehe Gothic-Chronik auf Seite 29). Oh Schreck! Ist das in **Gothic 3** nun auch wieder so? Gemach, liebe Leser: Ausnahmsweise erinnert sich der namenlose Held noch an alles... außer eben an seinen Namen.

Aber dafür müssten im Idealfall Sie noch darüber im Bilde sein, was in der Geschichte von **Gothic** bisher alles passiert ist – sonst geraten Sie in **Gothic 3** ein bisschen ins Schlingern. Doch auch wenn Sie kein Kenner sind, sollten Sie weiterlesen. Denn mit diesem Rollenspiel ist dem deutschen Entwickler Piranha Bytes erneut ein großer Wurf geglückt, auch wenn viele Bugs die Fantasy-Idylle stören.

Fortsetzungsroman

Die Geschichte setzt nahtlos am Ende von **Gothic 2** an und wird von einem eher unspektakulär inszenierten Intro in Spielgrafik erzählt: Nach dem Sieg über den untoten Drachen segelt der Held von der Insel Khorinis zum Festland. Doch als er und seine Weggefährten (**Gothic**-Fans erinnern sich an Diego, Gorn,

Milten und Lester) an Land gehen, geraten sie mitten in einen Kampf auf Leben und Tod zwischen Menschen und Orks. Netter Kniff: Das Intro geht nahtlos ins Spiel über, Sie nehmen sofort teil. Mit einer eher schleppenden Einführung wie in **Elder Scrolls 4: Oblivion** hält sich **Gothic 3** also nicht auf. Stattdessen geht es gleich zu Beginn in die Vollen. Das mag ruhigen Gemütern sauer aufstoßen, der Atmosphäre tut das allerdings sehr gut – selten waren Sie so schnell mitten drin in einer Rollenspielhandlung.

In der ersten Verschnaufpause bringt man Sie auf den aktuellen Stand: Die Grauhäute beherrschen das Festland mit eiserner Hand, halten Menschen als Sklaven und beginnen,

WAS BISHER GESCHAH...



Gothic (82 Punkte*, GS 3/2002): Es herrscht Krieg im Königreich der Menschen. Von Norden her fallen Scharen von Orks in das Land ein. Um die königliche Armee zu stärken, sind die Schmiede des Landes pausenlos damit beschäftigt, neue Waffen herzustellen. Zu diesem Zweck werden Gesetzbrecher zur Zwangsarbeit in einer Strafkolonie verurteilt, um Eisenerz zu fördern. Damit die Gefangenen nicht fliehen können, wird das gesamte Gebiet um die Minen von einer magischen Barriere umschlossen. Zu Beginn des Spiels werden Sie als namenloser Held in die Kolonie gesteckt und finden sich inmitten dreier rivalisierender Banden wieder. Welcher Sie sich anschließen, bleibt Ihnen überlassen. Das Ziel ist jedoch immer dasselbe: die Flucht aus dem Gefängnis.



Gothic 2 (84 Punkte*, GS 1/2003) beginnt da, wo der Vorgänger aufgehört hat. Die Barriere ist gefallen, die Gefangenen sind befreit. Allerdings wurde der Held im Tempel des Schlafers mit Steinen begraben. Nur dank seiner magischen Rüstung bleibt er am Leben. Xardas, ein Dämonenbeschwörer, befreit den Recken, indem er ihn zu sich in seinen Turm teleportiert. Der Grund: Eine böse Armee unter dem Befehl von Drachen sammelt sich im Minental – und Sie müssen sie bezwingen. Doch dafür benötigen Sie ein mächtiges Artefakt: das Auge Innos. Auch in Gothic 2 gibt es drei Parteien: die Feuermagier des Klosters, die Paladine der Hafenstadt von Khorinis und die Söldner des Großbauern Onar. Cool: Im Spielverlauf kehren Sie in die aus dem Vorgänger bekannten Minen zurück.



Gothic 2: Die Nacht des Raben (84 Punkte*, GS 10/2003): Das bockschwere Addon führt die Geschichte von Gothic 2 nicht fort, sondern baut sie weiter aus. So sind Sie zu Beginn zwar immer noch auf der Suche nach dem Auge Innos, in Khorinis treffen Sie jedoch auf Cavalorn, einen Bekannten aus dem einstigen Gefängnis. Der hat schlechte Nachrichten: Tag für Tag verschwinden Bürger auf ungeklärte Weise. Außerdem haben Magier gewaltige, bisher unbekannte Ruinen in den Wäldern ausgegraben, und es treiben sich Banditen herum, die geheime Waffenlager anlegen und die Stadt bedrohen. Die zahlreichen neuen Quests, Gegenden und Monster ändern an Ihrem eigentlichen Ziel jedoch nichts. Nach wie vor müssen Sie die Armee der Drachen aufhalten.

systematisch die gewaltigen Tempel zu zerstören. Der Grund für ihr Handeln bleibt unklar, jedoch erfahren Sie schnell, dass ein alter Bekannter hinter all dem steckt – nämlich der Dämonenbeschwörer Xardas.

En garde!

Das erste Gefecht nutzt **Gothic 3**, um Ihnen die Bedienung des Spiels anhand aufploppender Infotafeln beizubringen – nicht gerade hübsch, aber so kurz wie nützlich. Die Kämpfe funktionieren ähnlich wie im Vorgänger: Per Leertaste greifen Sie zum

Schwert (wahlweise aus der Schulter- oder Egoperspektive), führen mit der linken Maustaste Schläge aus oder parieren gegnerische Angriffe mit der rechten. Im Gegensatz zu **Gothic 2** beherrscht der Held nun diverse Kombos. So können Sie zum Beispiel (je nachdem, wie Sie dem Feind gegenüberstehen) durch das Aneinanderreihen weniger Mausklicks aus der Abwehr heraus mit dem Schwert zustoßen und es dem Gegner in die Magenröhre rammen. Einsteiger werden zu Beginn jedoch Schwierigkeiten mit den takti-

schen Kämpfen haben, da die Hiebe oft ungenau sind und gezielte Treffer deshalb zur Glücksache werden. Da ist es fast schon von Vorteil, dass die stohdumme Gegner-KI Sie bereits ab einem Abstand von 20 Metern nicht mehr sieht. So können Sie immer wieder fliehen, um gleich darauf den verdutzten Feind mit Pfeil und Bogen aus der Distanz zu beharken. Ebenfalls ärgerlich: Kämpfen Sie gemeinsam mit Alliierten, verletzen Sie in den Gefechten oft irrtümlich einen Verbündeten, was der gar nicht witzig

findet und Sie daraufhin angreift. Ein großes Plus im Vergleich zu **Oblivion** ist die neue, aus Online-Rollenspielen bekannte Fertigkeitenleiste am unteren Bildschirmrand. In der können Sie Ihre Waffen, Zaubersprüche und andere Talente ablegen, um sie im Eifer des Gefechts per Tastendruck oder Mausklick zu aktivieren – das vereinfacht die Kämpfe enorm.

Jäger und Sammler

Wenn der Angriff der Orks zurückgeschlagen ist, dürfen Sie erstmal Luft holen und das Dorf



Für die Rebellen erledigen wir eine Ork-Patrouille.



Die eben gesammelte Schriftrolle »Blitz beschwören« rettet uns vor einem riesigen Troll.

BUGS IN GOTHIC 3



Problem:

Grafikfehler: Hin und wieder kommt es vor, dass das Spiel nach dem Laden eines Speicherstandes nur die Waffen des Helden anzeigt, nicht aber den Helden selbst. Dieses Problem tritt sowohl bei ATI- als auch bei Nvidia-Grafikkarten nebst aktuellen Treibern auf.



Lösungsvorschlag:

Laden Sie den Spielstand erneut.



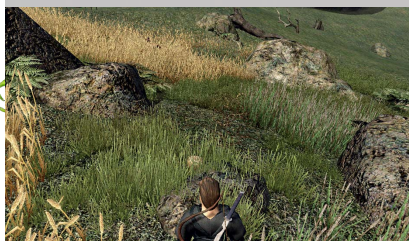
Dialoge: In manchen Gesprächen fehlen einzelne Sätze oder Satzteile in der Sprachausgabe, die Figuren bewegen jedoch weiterhin ihre Lippen.

Das Problem lässt sich abschwächen, in dem Sie im Audiomenü die Untertitel aktivieren. So können Sie immerhin mitlesen, wenn eine Sprachdatei nicht abgespielt wird.



Untote Goblins: Manche Feinde, speziell Goblins, fallen in seltenen Fällen nach ihrer Niederlage nicht tot um, sondern bleiben starr in der Luft stehen. Problem: Sie können die Leiche nicht plündern. Zudem füllt sich der Lebensbalken des Goblins plötzlich wieder, woraufhin er Sie erneut angreift.

Keine. Der Bug muss durch einen Patch behoben werden.



Kollisionsabfrage: Wenn ein Hang zu steil ist, rutscht der Held hilflos nach unten. Das passiert allerdings auch bei kleinen Hindernissen, etwa Baumstämmen, winzigen Felsvorsprüngen oder gar Eidechsen. Das unterbricht immer wieder den Lauffluss.

Achten Sie auf dichtes Unterholz und vermeiden Sie entsprechend zugewachsene Stellen. Vorsicht an steilen Abhängen!



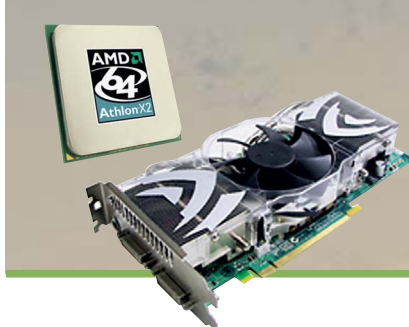
KI-Aussetzer: Wildtiere und NPCs verheddern sich in seltenen Fällen und drehen sich endlos im Kreis. Was bei Tieren lustig aussieht, nervt bei den NPCs. So lassen sich hin und wieder Quests nicht lösen, da der Auftraggeber nicht vom Fleck kommt.

Verlassen Sie das Gebiet und kehren Sie daraufhin wieder zurück. War der Abstand weit genug, berechnet das Programm die Wegfindungsroutinen neu.



Arenakämpfe: Eine Regel besagt: Wer die Arena während eines Kampfes verlässt, verliert. Ärgerlicherweise erkennt das Programm es nicht, wenn der KI-Gegner den Kampfbereich unerlaubt verlässt. Zudem glaubt das Spiel bereits bei einem Sprung, dass sich der Held außerhalb der Arena befindet.

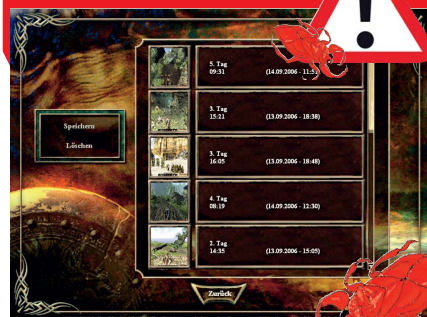
Vermeiden Sie Sprünge, und drängen Sie den Gegner nicht an den Rand der Arena.



Hardware: Besitzer von Nvidia-Karten benötigen den Forceware-Treiber v91.47. Mit älteren Versionen kann es zu Grafikfehlern und Abstürzen kommen. Auch die Besitzer von AMD X2-Prozessoren benötigen ein Update, da Gothic 3 sonst Abstürze produziert.

Den Forceware-Treiber finden Sie auf unserer Heft-DVD oder unter [QUICKLINK: H125](#). Den Prozessor-Patch von AMD finden Sie auf der Herstellerwebseite unter [QUICKLINK: 2840](#).

ACHTUNG SPEICHER-BUG!



Mit wachsender Spieldauer schaufelt Gothic 3 immer mehr Informationen in die Speicherstände. Nach etwa zwölf bis 15 Stunden Spielzeit schließlich kommt das Programm nicht mehr mit der immensen Datenflut klar. Resultat: In manchen Fällen lassen sich frisch angelegte Speicherstände nicht mehr laden, das Spiel stürzt ab. Dieses Problem ist Piranha Bytes bekannt und steht ganz oben auf der Bugfix-Liste.

Ardea erkunden. Gleich zu Beginn wird klar: Die Entwickler haben viel Liebe in Details gesteckt. In den fast zum Anfassen lebensecht wirkenden Häusern gibt es überall etwas zu entdecken. Auf den Tischen liegen Äpfel, Pergamentrollen und Teller, in den Regalen stapeln sich Bücher und allerhand anderes Zeug, und über dem Kaminfeuer brutzelt ein Spanferkel. Vor der Schmiede stehen Amboss und Schleifstein bereit, in der Lagerhalle dahinter reihen sich an der Wand aufgehängte Schwerter, Äxte und Schilde aneinander. Was Sie mitnehmen können, signalisiert das Spiel durch Texteinblendungen. Und nützliche Gegenstände gibt es bereits zu Beginn eine Menge. So finden Sie in unzähligen Truhen (die ärgerlicherweise nicht als solche gekennzeichnet sind) erste Zaubersprüche, Gold,



DAS CHARAKTERSYSTEM

Erfahrung

Stufe	8
Erfahrung	20300
Nächste Stufe	22500
Lernpunkte	15

Attribute

Stärke	149
Jagdgeschick	117
Altes Wissen	10
Schmiedekunst	10
Diebeskunst	11
Alchemie	21
Lebensenergie	105 / 105
Ausdauer	110 / 110
Mana	100 / 100

Rüstungsschutz

Schutz vor Klingen	120
Schutz vor Zerschmettern	120
Schutz vor Geschossen	115
Schutz vor Feuer	100
Schutz vor Eis	120
Schutz vor Energie	100

Kampftalente

Jagdtalente

Magietalente

Schmiedetalente

Diebestalente

Alchemietalente

Sonstige Talente

Wildjäger

Der Held macht doppelten Bogenschaden gegen Wildtiere, wie Hirsch und Wildschweine.

Benötigtes Jagdgeschick 110
Benötigtes Talent 5 Bogenschütze

Im stark erweiterten **Charakterfenster** erfahren Sie, welchen Level Ihr Held hat und wann er aufsteigt ①, wie hoch Ihre Charakterwerte sind ② und welche Resistenzen Sie besitzen ③. Im Gegensatz zu Gothic 2 sehen Sie auf einen Blick, welche Fertigkeiten Sie im Spielverlauf erlernen können ④, was diese bewirken und welche Voraussetzungen der Held dafür erfüllen muss ⑤.

Werkzeuge und Kräuter; Suchfreudige sind allein in Ardea über eine halbe Stunde damit beschäftigt, alles einzusammeln. Ungeduldige, die gleich loslegen wollen und auf das Ab-

klappern aller Kisten verzichten, werden's in **Gothic 3** deutlich schwerer haben. Realistisch: Nicht immer dürfen Sie ungestraft alles einstecken. Wer in fremden Häusern etwas klagt und dabei erwischt wird, bekommt schnell Ärger mit dem Besitzer. Der kommt übrigens auch mal misstrauisch hinterher, wenn Sie an ihm vorbei sein Haus betreten. Lassen Sie jedoch unbemerkt etwas verschwinden, werden Sie in der Regel kurz darauf von einem nahe stehenden NPC auf plötzlich vermisste Sachen angesprochen. Nun können Sie den Ankläger entweder durch erhebliche Goldbeträge beste-

chen oder alles mit Engelsaugen abstreiten. Wählen Sie Letzteres, werden Sie künftig argwöhnisch beäugt.

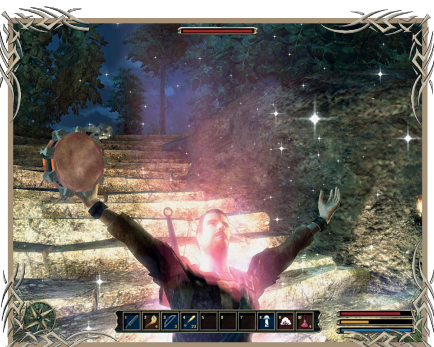
Grillen statt ärgern

Während Sie also die Häuser nach Brauchbarem durchsuchen, machen es sich Diego, Gorn und Milten am Lagerfeuer gemütlich. Lester hingegen hat

sich aufgemacht, Verstärkung zu suchen, ist bislang aber nicht zurückgekehrt. Schon bekommen Sie den ersten Auftrag: Sie sollen Lester finden und herausbekommen, was passiert ist. Im Folgenden zeigt **Gothic 3** bereits zu Beginn eine erzählerische Schwäche. Denn als Sie ihn aufspüren, berichtet er zwar, dass er keine Verstärkung auftreiben konnte und zu allem Übel auch das Schiff samt Ausrüstung geklaut worden ist, hockt aber gleichzeitig seelenruhig am Lagerfeuer und isst ein Stück Fleisch. Dass Lester so unnatürlich gelassen beziehungsweise gar nicht auf die katastrophale Situation reagiert, bricht die anfangs so hervorragend aufgebaute Atmosphäre. Oder würden Sie, die Freunde in Gefahr, das eigene Hab und Gut geklaut, erstmal in Ruhe grillen? Nein? Wir auch nicht! Immerhin: Solche Schnitzer sind im weiteren Story-Verlauf die Ausnahme.

Packen wir's an!

Immerhin erhalten Sie von Lester direkt eine Folgequest, die Sie bald nach Reddock, einer geheimen Höhle der menschlichen Rebellen führt. Schon nach den ersten Gesprächen können Sie sich vor Aufträgen kaum retten. So sollen Sie für einen Holzfäller aggressive Wildschweine erlegen, dem Kommandeur frische Waffen für seine Truppen besorgen oder für einen mutlosen Wachmann



Wer **Teleportsteine** findet, spart sich lange Laufwege.



Für einen Jäger sollen wir eine **Ork-Patrouille** erledigen. Zur Sicherheit kämpft er gleich mit.

IM VERGLEICH MIT GOTHIC 2

	Gothic 2		Gothic 3
Spielwelt	Eine riesige Insel mit Wäldern, Wüsten, Sümpfen und Städten – unglaublich lebendig und detailliert. Die drei Fraktionen und deren Ziele passen perfekt ins Szenario, es entsteht der Eindruck einer stimmigen Welt.	➔	Das Festland Myrtana ist dreimal so groß wie die Welt des Vorgängers und besitzt mehrere Klimazonen. Neu dabei: Je nachdem, wie Sie vorgehen, verbessern Sie Ihren Ruf bei den Fraktionen.
Charakter-system	Mit Levelaufstiegen sammeln Sie Lernpunkte, die Sie bei Trainern in spezielle Fähigkeiten stecken. Bei der Wahl der Fraktion ist die weitere Entwicklung des Charakters aber weitestgehend festgelegt.	➔	Das neue Charakterfenster zeigt, welche Fähigkeiten Sie noch erlernen können und was diese bewirken. Das vereinfacht die Charakterplanung immens. Zudem lassen sich manche Talente in mehreren Stufen ausbauen.
Kampf-system	Mit der linken Maustaste führen Sie einen Hieb mit der Waffe aus, mit der rechten Taste parieren Sie gegnerische Angriffe. Ein simples, funktionierendes System – nur im Kampf mit mehreren Gegnern wird es unübersichtlich.	➡	Das bewährte System wurde durch taktische Kombos ausgeweitet. Trotzdem werden viele Treffer zur Glücksache. Frustrierend: Kämpfen Sie mit KI-Verbündeten treffen Sie häufig versehentlich den Kollegen.
Bedie-nung	Schon damals eine Beleidigung: das Inventar. Es hat keine Sortierfunktion und wurde im Verlauf schnell unübersichtlich. Insgesamt war die Bedienung für Einsteiger sehr gewöhnungsbedürftig.	➔	Karten, Zaubersprüche, Inventar – alles steckt in klar strukturierten Fenstern. Ebenfalls neu: Wie in Online-Rollenspielen können Sie häufig gebrauchte Fertigkeiten in eine Hotkey-Leiste ziehen.
Quests	Je nachdem, welcher Fraktion Sie angehören, bekommen Sie andere Quests, was den Wiederspielwert enorm erhöht. Je mehr Aufträge Sie erfüllen, desto mehr steigt Ihr Ansehen, das bringt Leben ins Spiel.	➔	Das Rufsystem lenkt Gothic 3 je nach Spielweise in eine andere Richtung. Die Quests sind gut in die Story eingebunden und bieten häufiger als in Teil 2 mehrere Lösungswege und Koop-Aufträge.
Handlung	Wer den ersten Gothic-Teil nicht kennt, kommt in den ersten Spielstunden nur schleppend in die Geschichte hinein. Fans hingegen finden unzählige Anspielungen und freuen sich über bekannte Gesichter.	➔	Noch mehr als in Gothic 2 sind Sie im dritten Teil auf ein umfangreiches Vorwissen angewiesen. Dafür dürfen Sie mehr als noch im Vorgänger den Handlungsverlauf durch Ihre Taten beeinflussen.



In den Städten sorgen Details wie arbeitende Sklaven für Atmosphäre.



Der Feuerregen erledigt gleich mehrere Gegner, kostet aber massig Mana.

den von Minecrawlern ver-seuchten Höhleneingang säubern. Praktisch: Wichtige Personen und Auftraggeber besitzen eigene Namen. Komparsen-NPCs, die nichts zu sagen haben, heißen hingegen »Söldner«, »Krieger« oder ähnlich. Weniger praktisch: Im Questlog können Sie aktuelle Aufträge zwar nach Orten sortieren, nicht aber nachlesen, was genau Sie zu tun haben. Stattdessen bekommen Sie den während der Questvergabe geführten Dialog nochmal vorgesetzt. Dass darin selten gesagt wird, wo Sie hin müssen, dürfte vor allem orientierungslosen Spielern Probleme bereiten. Immerhin sind Questgeber und -ziel in den meisten Fällen nicht weit von einander entfernt. So finden Sie zum Beispiel eine Höhle, in der ein verängstigter Rebell mehrere diebische Goblins vermutet, keine 50 Meter entfernt gegenüber im Dickicht.

Ohnehin ist **Gothic 3** nur etwas für Erkundungsfreudige. Statt mit detaillierten Stadt- und Landkarten à la **Oblivion** orientieren Sie sich hauptsächlich über spärliche Richtungsangaben und Straßenschilder sowie eine rudimentäre Übersichtskarte. Das kann man mögen oder hassen, zu den **Gothic**-Spielen gehört das jedoch seit jeher dazu wie der Schnabel zum Scavenger. Wer Abenteuerlust beweist, wird jedoch ständig belohnt. Fast überall liegen abseits der Wege kleine Lager oder (immer gleich aussehende) Höhlen, in denen es Schätze zu plündern oder Aufträge zu erfüllen gibt.

Zu zweit geht's besser

Durch die Quests werden Sie behutsam von einem Gebiet ins nächste geleitet. Dabei sind die Aufträge deutlich dynamischer als noch in **Gothic 2**. So bekommen Sie in manchen Missionen Unterstützung von KI-gesteuerten Kollegen. Beispielsweise gehen Sie zusammen mit Diego auf die Jagd nach raptorähnlichen Snappern, da die für Ihren Freund interessantes Leder hinterlassen. Oder Sie metzeln mit Gorn einen Feuerdämonen samt seinem Heer von Zombies und Skelettkriegern. Solche Team-Missionen unterstreichen noch die sowieso extrem lebendige Atmosphäre von **Gothic 3**. Trotzdem fehlt den Koop-Quests ein wichtiges





1 In dem Bauerndorf **Ardea** beginnt die Geschichte. Hier geraten Sie mitten in den Krieg zwischen den Menschen und den einmarschierten Orks.



2 In **Reddock**, einer geheimen Höhle der Rebellen, treffen Sie auf den menschlichen Widerstand. Hier erlernen Sie Ihre ersten Fähigkeiten.



3 **Vengard** ist das Machtzentrum von Myrtana. Um die Hauptstadt zu schützen, haben die Magier von König Rhobar II. sie mit einem Bannzauber umschlossen.



4 **Trelis** wurde wie viele andere Städte von den Orks eingenommen. Wer sich hier einen Namen machen will, sollte sich mit den Grünhäutern gut stellen.



7 Der Dämonenbeschwörer Xardas hat sich in **Nordmar** versteckt. In das verschneite Berggebiet im Norden Myrtanas trauen sich nur die stärksten Helden.



6 **Bakareh** ist die Hauptstadt der Wüste Varant. Hier finden die berühmtesten Arenakämpfe des Landes statt. Genau Das Richtige, um Geld zu verdienen.



5 Am Rande der Wüste Varant ist ein Vorposten der Assassinen, einem Volk mächtiger, nicht gerade vertrauenerweckender Kämpfer, die mit den Orks arbeiten.

Element. So ist der begleitende und nicht gerade sehr kluge NPC oft zu zurückhaltend und greift erst ins Geschehen ein, wenn Sie eine Attacke starten oder in Bedrängnis geraten

- Befehle zum Angriff oder Rückzug gibt es nicht. Immerhin dürfen Sie an-

geschlagenen Kumpanen hilfreiche Heiltränke zustecken.

Wenn drei sich streiten...

Wie schon im Vorgänger können Sie manche Quests auf mehrere Arten lösen. Beispielsweise ist dem fiesen Händler Nafalem seine Geliebte Aila entlaufen. Haben Sie sie gefunden, bleibt Ihnen die Wahl, die Flüchtende zurückzubringen oder ihrem Wunsch nach Freiheit nachzukommen. Je nachdem, wie Sie sich entscheiden,

verändert sich neben der Belohnung auch der Ruf des Helden. Ruf? Ja, **Gothic 3** besitzt ein Reputationssystem, mit dem sie je nach Ihrem Vorgehen Ihr Ansehen bei den drei Parteien (Orks, Assassinen und Rebellen) steigern. So bekommen Sie erst mit einem sehr guten Ruf wirklich ertragreiche Missionen oder dürfen bei fraktionsgebundenen Händlern besonders mächtige Rüstungen und Waffen kaufen – ein gutes Gefühl. Ihr Einfluss geht aber noch weiter:

Wie in **Knights of the Old Republic 2** lenken Sie die Geschichte durch Ihre Entscheidungen in eine von zwei Richtungen. Helfen Sie den Rebellen, die Besatzung der Orks zu zerschlagen, oder kämpfen Sie auf Seiten der Unterdrücker und deren Verbündeten, der Assassinen? Endgültig für eine Fraktion entscheiden Sie sich erst kurz vor dem Finale. Neben dem Rufsystem und den dynamischen Quests sind es vor allem die Charaktere, die **Gothic 3** so viel

GOTHIC 3 VS. OBLIVION

Gothic 3



- + lebendige, detaillierte Welt
- + Story in zwei Richtungen manipulierbar
- + Charakterentwicklung sehr gut planbar
- Level der Quests nicht offensichtlich
- ungenaues Kampfsystem
- keine Reittiere, lange Laufwege

Fazit: Sie verlaufen sich bereits im Supermarkt? Dann Finger weg von Gothic 3! Nur Spieler mit einem guten Orientierungssinn kommen in dem Spiel voran. Überhaupt benötigen Sie Rollenspielerfahrung für Gothic 3, allein schon wegen des Charaktersystems und der schwierigen Kämpfe.

Oblivion



- + Spieler wird ständig geführt
- + Schwierigkeitsgrad passt sich an
- + Held verbessert Talente automatisch
- riesige, aber generische Welt
- mäßig spannende Hauptquest
- NPCs & Sprecher wiederholen sich oft

Fazit: Oblivion ist das für Einsteiger deutlich geeignetere Spiel. Sie wissen stets, wo Sie hinmüssen und der Schwierigkeitsgrad sowie Ihr Held passen sich automatisch Ihrer Spielweise an. Dafür müssen Sie jedoch eine im Vergleich zu Gothic 3 deutlich sterilere Welt in Kauf nehmen.

Leben einhauchen. Ob Sie für die verzweifelten Rebellen, die stets schlecht gelaunten Orks oder die mysteriösen Assassinen arbeiten, bereits nach wenigen Stunden werden Sie von der **Gothic**-Welt gefesselt sein.

BAföG wäre schön

Erledigte Quests bescheren Ihnen neben höherem Ansehen auch Erfahrungspunkte und Bezahlung in Form von Gold oder nützlichen Gegenständen. Steigen Sie im Level auf, erhalten Sie Lernpunkte, die Sie in Attribute wie Stärke, Alchemie oder Schmiedekunst sowie 50 teils ausbaufähige Talente investie-

ren. Allerdings dürfen Sie das wie im Vorgänger nur an Altären (für Magie-Fertigkeiten) oder bei speziellen Trainern. Letztere verlangen neben Gold meistens einen Gefallen, bevor sie Sie ausbilden. Der Jäger Jens etwa möchte zum Beispiel zehn Wolfsfelle, erst dann bringt er Ihnen bei, mit Pfeil und Bogen doppelten Schaden bei Wildtieren anzurichten. Dass Sie viele Abenteuer erleben, um sich nach und nach anzufreunden, stärkt die Beziehung zwischen dem Spieler und den NPCs. Werten, dass Sie bald jeden Trainer beim Namen kennen? Anders als etwa in **Diablo 2** dauert das



Je weiter Sie in der Story vorankommen, desto **größere** Gegner stellen sich Ihnen in den Weg.

Aufleveln in **Gothic 3** aber verhältnismäßig lang. Gerade zu Beginn brauchen Sie viel Geduld, da das Spiel mit Belohnungen geizt. Das stört ein wenig, weil Ausbildung und neue Ausrüstungsgegenstände teils sehr viel kosten und Sie oft noch Gold ansparen müssen, während Sie bereits genug Lernpunkte hätten, um sich zu verbessern. Ebenfalls nervig: Nicht in allen Städten gibt's auch jeden Trainer. So müssen Sie hin und wieder sehr lange Laufwege in Kauf nehmen, um neue Talente zu erlernen. Reittiere wie in **Oblivion** fehlen in **Gothic 3**. Wer jedoch ausdauernd sucht, findet in jeder Stadt magische Steine, mit denen er sich jederzeit zurück zum Fundort beamen kann.

Mein Name sei Gladiator!

Um auf die Schnelle noch mehr Ruhm und Gold zu verdienen, dürfen Sie – das ist neu in der **Gothic**-Welt – in fast jeder Stadt sogenannte Arenakämpfe austragen. Das sind kleine Gefechte Mann gegen Mann, die klaren Regeln unterworfen sind. So dürfen Sie a) die Arena während des Kampfes nicht verlassen und b) den unterlegenen Gegner nicht töten (kleiner Tipp: Plündern ist erlaubt). Als Belohnung winken besonders gute Gegenstände, viel Geld und erhebliche Rufsteigerungen. Insbesondere die Orks lassen sich durch Siege Ihrerseits schnell beeindrucken. So scherzt Arrokh in der Küsten-



Mit einem **gezähmten** Nashorn erledigen wir Banditen. Befehle können wir keine geben.



In **Arenakämpfen** geht's um Geld, Ruhm... und vielleicht einen künftig hilfreichen Kollegen.



Skelette und Dämonen machen Kumpel Gorn zu schaffen.



Ein paar KI-Rebellen verteidigen ihr Lager gegen Ripper.



Vor der unter einer Kuppel liegenden Hauptstadt Vengard treffen wir auf gefräßige **Gargoyles**. Ob sie das Steinmal beschützen?

stadt Kap Dun, nachdem Sie zwei seiner Herausforderer in den Sand geschickt haben, dass ihm langsam die Kämpfer ausgehen. Allerdings machen die Turniere nur mäßig Spaß: Wenn Sie den Gegner beispielsweise aus dem erlaubten Bereich drängen, erkennt das Spiel das nicht als Regelbruch. Andersherum werden Sie bereits disqualifiziert, sollten Sie während des laufenden Kampfes springen, da Sie die Arena nach oben hin verlassen haben. Letzteres will Piranha Bytes noch beheben.

Nehmen Sie Visa?

Zugegeben, die Bedienung von **Gothic 2** war eine Zumutung. Grund genug für die Entwickler,

beim dritten Teil einige nützliche Komfortfunktionen (wie die vorhin erwähnte Fertigkeitenleiste) einzubauen. Beispielsweise sind Rucksack, Zaubersprucharchiv, Questlog und Charakterfenster stark vereinfacht worden. So sortiert das unendlich große Inventar gesammelte Gegenstände sinnvoll nach Waffen, Rüstungen, Zaubern und Kräutern. Und das überarbeitete

Charakterfenster zeigt Ihnen an, welche Talente Sie im Verlauf des Spiels noch erlernen können, was diese bewirken und welche Voraussetzungen Sie dafür erfüllen müssen. Ebenfalls neu: Bei Händlern müssen Sie nicht zwangsläufig mit Gold bezahlen. Wer beispielsweise einen Stapel Assassinen-Bögen gesammelt hat, kann die gegen den gewünschten Artikel einfach ein-

tauschen – vorausgesetzt, der Wert stimmt. Ist das nicht der Fall, gleicht das Spiel den fehlenden Betrag per Druck auf den »Goldausgleich«-Button kurzerhand mit Barem aus – praktisch.

Sparen auf Hardware

Wer einen Highend-Recher sein Eigen nennt, wird sich kaum von dem Spiel lösen können. In der höchsten Grafikeinstellung

EINE QUEST, ZWEI LÖSUNGEN



Immer wieder gibt es Quests, die Sie auf **mehrere Arten lösen** können. So ist dem Sklavenhändler Gamal ein Knecht entlaufen. Bringen Sie den Flüchtenden zu ihm zurück, hängt es Erfahrungspunkte, und Sie bekommen ein höheres Ansehen bei den Assassinen (links). Schenken Sie dem Sklaven jedoch die Freiheit, gibt's zwar weniger Erfahrungspunkte, dafür erhöht der Jäger Jens Ihr Jagdtalent aber um einen Punkt (rechts).



DIE COLLECTOR'S EDITION



Neben der normalen Verkaufsversion werden die Publisher Jowood und Deep Silver zeitgleich auch eine umfangreiche Collector's Edition von **Gothic 3** in die Händlerregale stellen. In der silbergrauen Schachtel befinden sich neben dem eigentlichen Spiel auch eine Übersichtskarte aus Stoff sowie eine Halskette mit einem Gothic-Symbol aus Metall. Außerdem enthält das Paket eine Making-of-DVD samt einer Studiotour durch die Hallen des Entwicklers Piranha Bytes sowie ein aufwändig gestaltetes, 96-seitiges Buch, das die lange Entstehungsgeschichte von **Gothic 3** anhand zahlreicher Artworks und Konzeptzeichnungen dokumentiert. Die Collector's Edition kostet rund 70 Euro.

PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Gothic 3 macht es mir so schwer. Mein Verstand sagt: »Das ist kein gutes Spiel. Dafür hat es zu viele Ungereimtheiten. Zu viele Fehler.« Mein Gefühl sagt: »Ich will das Heldentum mehr spüren. Ich will nicht zahllose Quests abklappern, um die Bedrohung durch die Orks und Xardas doch nur so la-rifari zu empfinden.« Gothic 3 macht es mir so einfach. Mein Verstand sagt: »Schau dir die Welt an, wie liebevoll sie gestaltet ist, erforsche sie und freu dich an Bäumen und Burgen.« Mein Gefühl sagt: »Ich will jetzt aber unbedingt ein Super-Schwert haben und dem Troll am Hang auf den Kopf hauen und diese fies über-teuerten Händler überall ausrauben! Alle!« Ein stetes Hin und Her. Ich hasse Gothic 3 dafür, dass ich es nicht hassen kann.

»Ich hasse
es (nicht)!«



MICHAEL TRIER

michael@gamestar.de

Ich sage Ja zu Gothic 3! Weil es mir Spaß macht. Na klar sehe ich die zahlreichen Schwächen, ich spüre sie sogar. Denn je mehr mich ein Spiel emotional gefangen nimmt, desto heftiger sind auch die Frustrationen. Und soviel geflücht wie bei meinen Abenteuern in Gothic 3 habe ich schon lange nicht mehr. Aber das ist auch ein gutes Zeichen: Diese Welt interessiert mich, ich schmeiße sie nicht auf den Stapel zu all den belanglosen, uninspirierten Instant-Universen, für die mir meine Zeit zu kostbar ist. Ich will in dieser Welt bestehen, mehr von ihr sehen und sie mit gestalten. Denn Gothic 3 gibt mir tatsächlich das Gefühl, Teil seiner Welt zu sein. Man muss sich darauf einlassen – und verzeihen können. Dann ist die Zeit in diesem Spiel großartig und nicht verschwendet.

»Ja!«



CHRISTIAN SCHMIDT

christian@gamestar.de

Man sagt ja, die Deutschen quälen sich gern. Es stimmt wohl, denn sie lieben die Gothic-Reihe. Man möchte schreien, so zickig ist dieses Spiel. So sperrig, so unfair. Aber deshalb mit dem Gothic-Spielen aufhören? Unmöglich, geht nicht! Auch nicht nachts um drei. Dafür gibt es viel zu viel zu tun in Myrtana, so vieles zu entdecken, so viel zu lernen! Gothic ist ein Phänomen. Es macht so vieles falsch, aber das Entscheidende richtig: Es setzt mich in eine Welt, die ich aus eigenem Drang erforschen will. Und hält mir genügend Karotten vor die Nase. Dafür bin ich auch bereit, zu leiden. Warum ich trotzdem Oblivion noch einen Tick lieber habe? Gothic 3 macht ein bisschen mehr Spaß. Aber Oblivion verursacht deutlich weniger Frust.

»Gothics Wege sind
unergründlich«



LESER-TEST: GOTHIC 3

Vier Leser spielten in der Redaktion ausführlich Gothic 3. Hier ihre Meinungen zu dem Rollenspiel:



Robert Happ,
25 Jahre, Disponent

Wechselbad der Gefühle!

Das finde ich gut: Das bekannte Gothic-Flair lebt weiter. Der Detailgrad in Siedlungen und Städten ist herrlich, Myrtana steckt voller Leben. Innerhalb kürzester Zeit ist das Questlog gefüllt mit Dutzenden Aufgaben. Ich möchte immer weiter erkunden und lernen. Gothic 3 hat Neuerungen wie ein Rufsystem, das ich beim Anspielen interessant fand. Die Sprecher der Figuren passen zu den Charakteren und verwenden den üblichen Gothic-Slang. Der orchestrale Soundtrack ist wunderschön...

Das finde ich nicht so gut: ... aber beginnt aufgrund seiner Dominanz

ziemlich bald zu nerven. Die Übergänge zwischen den Spielzonen klingen abgehackt. Das Interface lässt trotz Verbesserungen immer noch zu wünschen übrig. Eine Minimap, die mir zumindest die quest-relevanten Gegner anzeigt, fehlt einfach. Die Außenwelt ist aufgrund der Begrenzung der Engine teils von hässlicher Unschärfe verunstaltet und kostet das Spiel einiges an Atmosphäre. Und die Hardwareanforderungen sind in der derzeitigen Version nicht nur überzogen, sondern schlicht eine Unverschämtheit.

Fazit: Gothic 3 hat noch derbe Bugs, die den Spielspaß einschränken.



Sebastian Hofmann,
21 Jahre,
Sales-Innendienst

Zu den Waffen!

Das finde ich gut: Gothic 3 steht atmosphärisch den beiden Vorgängern in nichts nach. Die Spielwelt ist sehr liebevoll gestaltet und auch die Charaktere schauen sehr realistisch aus. An den Wäldern und Häusern konnte ich mich gar nicht genug satt sehen – ich konnte mich nicht mal beherrschen und musste zuweilen laut losjubeln, so toll sieht das alles aus! Die Soundausgabe ist ähnlich brilliant und passt wie schon in den Vorgängern wie die sprichwörtliche Faust aufs Auge.

Das finde ich nicht so gut: Das etwas fummelige Menü – es braucht schon einige Zeit, bis man dahinter kommt.

Das Kampfsystem halte ich für sehr misslungen, da man entweder eine Kombo ansetzt und den Gegner bezwingt oder selbst in eine Kombo des Gegners gerät und sofort das Zeitliche segnet. Obwohl ich das Spiel auf einem Highend-Rechner testen durfte, kam ich um gelegentliche Ruckler nicht herum. Und von den Ladezeiten mag ich gar nicht anfangen, die sind – zu lang! **Fazit:** Der Hammer! Obwohl einige Fehler aufgetreten sind, kann ich auf gar keinen Fall auf dieses Spiel verzichten! Piranha Bytes wird sicherlich sehr schnell die benötigten Patches nachschieben. Weiter so, Leute!



Wolfgang Bühler,
20 Jahre, Student

Lebendig, aber mit Fehlern

Das finde ich gut: Durch einen gelungenen und sehr direkten Einstieg in die Handlung fesselt Gothic 3 ab der ersten Minute. Das neue Inventar ist aufgeräumter und übersichtlicher als noch in Gothic 2. Gothic 3 besitzt eine der lebendigsten Spielwelten, die ich bis jetzt gesehen habe. Überall kann man nette Details entdecken: NPCs bei der Arbeit, Schrott in der Ecke, die Auslagen bei den Händlern in der Wüste und so weiter. Besonders die Wälder wirken durch die unfassbar üppige Flora und eine sehr lebendige Tierwelt authentisch und laden zu extralangen Erkundungstouren ein.

Das finde ich nicht so gut: Das Intro ist einfach nur schlecht und langweilig. Wer bitte ist für das Wasser verantwortlich? Gausam! Gewöhnungsbedürftig gestaltet sich das Kampfsystem. Eigentlich ist es mehr eine missglückte Weiterentwicklung des alten Systems als eine echte Verbesserung. Das neue Questlog ist unübersichtlich, wer will die ganzen Dialoge noch mal lesen? Die Grafik ist kein Meilenstein, sondern nur solide. **Fazit:** Gothic 3 wirkt noch unfertig. Viele Grafikfehler, Ruckler und sogar gelegentliche Abstürze mindern das Spielvergnügen enorm.



Andrea Beck,
27 Jahre, Studentin

Willkommen zuhause!

Das finde ich gut: Das typische Gothic-Feeling ist von der ersten Sekunde wieder präsent und noch intensiver als bei den Vorgängern: Mitreißende, interaktive und reagierende Umgebung, die den Eindruck vermittelt, dass sie auch ohne den Helden ihr Eigenleben führt. Atmosphärisch dicht und motivierend wird's dadurch, dass die Entscheidungen des Spielers die Welt, ihre Reaktion auf ihn und seinen Platz in ihr beeinflussen. Dazu die konkurrierenden Fraktionen und keine sture Gut-Böse-Unterteilung.

Das finde ich nicht so gut: Das neue mausbasierte Kampfsystem ist mir zu

schwammig. Es ist einfach zu lernen, aber sehr schwierig effektiv zu beherrschen. Grafisch gibt es einige Schönheitsfehler, die nicht hätten sein müssen, etwa das extrem hässliche Meer. Wer will da denn an den Strand gehen? Trotzdem ist der Hardwarehungrer immens. Einige kleine und leider auch größere Bugs sind auch noch drin. **Fazit:** Das Spiel macht den Eindruck, dass es unter Zeitdruck fertiggestellt wurde und die Ruhe für den technischen Feinschliff fehlte. Sechs, acht Wochen mehr hätten sicher gereicht. Trotzdem: Atmosphärisch wird's ganz klar die Referenz der Rollenspiele!

ist das Programm (mit Ausnahme der teils hölzernen Animationen) nämlich eine wahre Augenweide. **Gothic 3** benutzt zwar ebenso wie **Oblivion** die Speedtree-Technologie, um die Landschaften zu begrünen, verglichen mit Bethesda's Rollen-spiel wirkt das Ergebnis allerdings erheblich organischer. Die Wälder sehen aus wie gewachsen und protzen mit gewaltigen Bäumen und malerischen Bächen. Die Wüste Varant im Süden des Landes besticht durch weitläufige Dünen, rot leuchtende Ruinen und postkarten-

kompatible Oasen. Im nebligen Gebirge von Nordmar schließlich liegt dichter Schnee auf steilen Hängen, und an den toten Bäumen zerrt ein frostiger Sturm. Wem die Kinnlade da noch nicht runterfällt, der sollte dem großartigen Soundtrack lauschen, zumal dieser immer passend die jeweilige Gegend akustisch untermalt. Komponist Kai Rosenkranz und das Bochumer Symphonieorchester nebst Chören und Rhythmusgruppen haben ganze Arbeit geleistet. Auch die Umgebungsgeräusche und Zaubereffekte

passen hervorragend ins Spiel. Allerdings klingen die Schwertklirr- und Bogenspann-Geräusche wie direkt einer Freeware-Soundsammlung entnommen. Wie von der **Gothic**-Reihe gewohnt, wurden sämtliche (teils

mit einem netten sarkastischen Unterton versehene) Dialoge von Profisprechern synchronisiert. Erst auf Dauer hören Sie heraus, dass sich die Stimmen ständig wiederholen. **DM**

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/2804

WEITER...



Lesen Sie weiter auf Seite 42.

GOTHIC 3 ROLLENSPIEL

ENTWICKLER Piranha Bytes (Gothic 2, 84 Punkte Test in GS 10/2003)
PUBLISHER Jowood / Deep Silver
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG Mini-Box, 1 DVD, 52 S. Handbuch
TERMIN (D) 13.10.2006
CA. PREIS 50 Euro
USK ab 12 Jahre



GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT: 150 Stunden



GENRE: ROLLENSPIEL

SPIELSTIL	Kampf	Dialoge/Rätsel
CHARAKTER	einfach	komplex
FREIHEIT	linear	offene Welt
KÄMPFE	Action	Taktik
HANDLUNG	einfach	komplex

ANSPRUCH

EINSTIEGER	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PROFI
EINSTIEG											
SPIELMECHANIK	einfach										schwierig
SPIELTEMPO	langsam										schnell
HILFEN	Drei Schwierigkeitsgrade, Hilfefenster										
SPICHERSYSTEM	Freies Speichern										

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs
1	2	3
2,0 GHz Intel XP 1800+ AMD 1,0 GB RAM 3,2 GB Festpl.	2,8 GHz Intel XP 2600+ AMD 1,5 GB RAM 3,2 GB Festpl.	3,8 GHz Intel XP 3500+ AMD 2,0 GB RAM 3,2 GB Festpl.

3D-GRAFIKKARTEN

Radeon 9500 / 9600
Geforce 6600 GT
Radeon X600 / X700
Radeon 9700 / 9800
Geforce 6800 GT
Radeon X800 XL
Geforce 7600 GT
Radeon X850 XT
Radeon X1900 XT
Geforce 7900 GTX

PROFITIERT VON Dual-Core-Prozessoren

BILDFORMATE	4:3	5:4	16:9	16:10	KOPIERSCHUTZ	Securom
TON	Stereo	4.0	5.1	6.1	7.1	

BEWERTUNG

GRAFIK	+ detaillierte Landschaften und Städte + schicke Zaubereffekte + stimmige Beleuchtung - teils lächerliche Animationen	9/10
SOUND	+ orchesteraler Soundtrack + sehr gute Sprecher + Umgebungsgeräusche - teils mäßige Effekte - Aussetzer in Dialogen	8/10
BALANCE	+ drei Schwierigkeitsgrade + gefährliche Gebiete werden von großen Monstern bewacht - Niveau schwankt - zähes Aufleveln	6/10
ATMOSPHERE	+ lebendige Welt + funktionierendes Rufsystem + Tag-Nacht-Wechsel + Wetter - diverse Logikfehler - teils derbe KI-Macken	9/10
BEDIENUNG	+ eingängige Steuerung + übersichtliches Charakterfenster + nützliche Fertigkeitenleiste - Quest-Log - Menüs	8/10
UMFANG	+ drei riesige Gebiete + massenhaft Quests + drei Fraktionen + Wiederspielwert + unzählige Geheimnisse zu entdecken	10/10
QUESTS / HANDLUNG	+ spannende Geschichte + gut in die Story eingebunden + mehrere Lösungswege - manchmal mühsame Aufträge	9/10
KAMPFSYSTEM	+ viele Kombos möglich + jeder Gegnertyp erfordert eine andere Taktik - in größeren Gruppen ungenau - miese Kollegen-KI	6/10
CHARAKTERE	+ umfangreiches Fertigkeitensystem + Nahkampf, Fernkampf, Magie + nützliche Berufe + Heldenentwicklung gut planbar	10/10
ITEMS	+ fraktionsspezifische Waffen und Rüstungen + massenhaft Zaubersprüche + Herstellen eigener Gegenstände	10/10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

FAZIT: HÜBSCH UND LEBENDIG – EIN PRACHT-ROLLENSPIEL!



DANIEL MATSCHIJEWSKY

danielm@gamestar.de

So gut Elder Scrolls 4: Oblivion als Rollenspiel sein mag, so steril und generisch wirkt es auf Dauer. Genau aus diesem Grund liebe ich Gothic 3 über alles: Die Welt ist so unglaublich lebendig, dass ich selbst nach Dutzenden Spielstunden noch immer neue Details entdecke. Seien es Sklaven, die mürrisch vor sich hin arbeiten, Wölfe, die einem Rudel Hirsche hinterherjagen oder der malerische Sonnenuntergang, der die Welt in sanftes Licht taucht – selten habe ich ein derart stimmiges Rollenspiel gesehen.

Feinschliff gefordert

Allerdings merkt man dem Spiel an allen Ecken an, dass den Entwicklern ein paar Monate gefehlt haben, um die letzten Kanten abzuschleifen. Überall stören Kleinigkeiten, sei es bei der Gegner-KI, der Bedienung, dem Quest-Balancing oder dem Kampfsystem. Als Gothic-Liebhaber schaue über solche Dinge locker hinweg, alle anderen Rollenspiel-Fans werden nach dem Kauf sicher die Nase rümpfen. Bitte, Piranha Bytes: Merzt die vielen Fehler aus, und ihr habt vollbracht, was ihr wolltet: ein großartiges Rollenspiel!

»Ich liebe es, aber...«



WARUM ZWEI WERTUNGEN?

Wir haben **Gothic 3** mit der von den Publishern Jowood und Deep Silver bereitgestellten Goldmaster-Version getestet, die auch an das Presswerk geschickt wurde. Allerdings haben die beiden Firmen Mitte September auf unser Feedback hin die laufende Produktion gestoppt, um in allerletzter Minute noch einige Bugs aus dem Spiel zu entfernen. Bis zum Redaktionsschluss konnten wir nicht überprüfen, ob die von Piranha Bytes geplanten Verbesserungen auch wirklich in die Verkaufsversion eingebaut worden sind. Aus diesem Grund vergeben wir für **Gothic 3** zwei Noten: Die linke bewertet die Fassung, die wir ausführlich in der Redaktion spielen konnten. Die rechte Punktzahl hingegen stellt dar, wie gut die im Laden erhältliche Version sein könnte, sollte das Entwicklerteam wie versprochen die vorhandenen Probleme tatsächlich behoben haben. Was wir natürlich, sobald wir die Verkaufsversion in Händen halten, überprüfen werden.



Dialog-Bug und sich wiederholende Actionmusik entfernt	9/10
KI-Aussetzer behoben, wodurch das Quest-Niveau schwankte	7/10
störende Bugs entfernt, KI der NPCs im Allgemeinen verbessert	10/10
	8/10
	10/10
	9/10
KI verbessert, Wirkungsradien der Gegner überarbeitet	7/10
	10/10
	10/10



Mehr Frames in Myrtana

GOTHIC 3

TUNING UND TECHNIK

Gothic 3 verspeist auch schnelle Rechner zum Frühstück. Wir zeigen Ihnen, wie Sie trotz der immensen Hardware-Anforderungen flüssig durch Myrtana streifen können.

DIE GRAFIKOPTIONEN IM DETAIL

Entfernung (niedrige Detailstufe)

Je weiter Sie den Entfernungsregler nach links ziehen, umso eher werden Objekte in der Ferne ausgeblendet. Darunter leidet zwar die Atmosphäre, dafür wächst die Performance jedoch um etwa zehn Prozent pro Schritt.

Resource-Cache

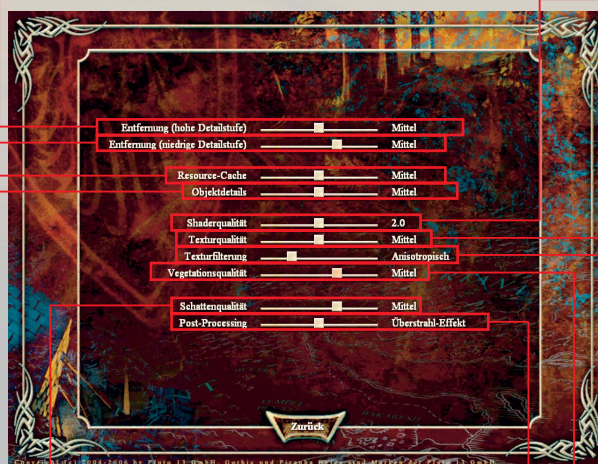
Alle Objekte in der Nähe der Spielfigur werden bei Gothic 3 in den Arbeitsspeicher geladen, um Nachladeruckler zu vermeiden. Je höher die Einstellung des »Resource-Cache«, umso länger bleiben die Daten im RAM. Vorteil: Wenn Sie bereits bekannte Orte wieder besuchen, sind viele der häufig auftauchenden Objekte noch im Speicher. Aber erst mit mindestens 2,0 GByte sollten Sie den Cache auf »Hoch« stellen. Wer weniger als 1,0 GByte hat, spielt am besten auf »Niedrig«.

Objektdetails

Städtische Objekte wie Häuser oder Waffen sehen in hohen Einstellungen wesentlich plastischer aus, in den weitläufigen Außenarealen fällt eine verminderte Qualität hingegen kaum auf. Bei schwacher Performance gerade in Städten hilft es, wenn Sie die Details verringern.

Entfernung (hohe Detailstufe)

Mogelpackung: Egal was Sie einstellen, einen spürbaren Effekt hat diese Option weder auf die Framerate, noch auf die Optik von Gothic 3.



Schattenqualität

Die Schattenqualität regeln Sie in vier Einstellungen, »Hoch«, »Mittel«, »Niedrig« und »Aus«. Unser Tipp: In der mittleren Einstellung bleibt noch genug von den atmosphärischen Lichtspielen übrig, ohne dass die Performance zu stark beeinträchtigt wird.

Post-Processing

Der kryptische benannte Menüpunkt Post Processing verbirgt zwei nette Grafikfeatures. Zum einen den HDR-ähnlichen Blende-ffekt »Überstrahlen« und die »Tiefenunschärfe«. Beide zehren mit jeweils zehn Prozent stark an der Performance.

Shaderqualität

Gothic 3 setzt Shader-Effekte sparsam ein, aber das Wasser sieht mit Shader-3.0-Effekten extrem gut aus. Damit die Änderungen an den Shader-Einstellungen übernommen werden, müssen Sie das Spiel jedoch neu starten.

Texturqualität

Eine reduzierte Texturqualität bringt pro Stufe einen Leistungssprung von etwa zehn Prozent. Allerdings vermatschen die Texturen in der niedrigsten Einstellung extrem.

Texturfilterung

Die Texturfilterung verbessert die Texturschärfe. Je höher der eingestellte Wert, desto sauberer die Darstellung. Allerdings verbrauchen speziell »8x« und »16x« viel Leistung. Unser Tipp: Setzen Sie den Wert auf »Anisotropisch«.

Vegetationsqualität

Dichte Wälder und wiegende Bäume tragen viel zur hervorragenden Atmosphäre in Myrtana bei. Der beste Kompromiss aus Optik und Leistung ist die mittlere Einstellung. Schalten Sie die Vegetation ab, läuft Gothic 3 etwa 20 Prozent schneller, sieht dann aber auch deutlich schlechter aus.

Schnelle Grafikkarte? Gut! Schneller Prozessor? Noch besser! Mindestens 1,5 GByte RAM? Optimal! **Gothic 3** lebt von viel Hauptspeicher. Wegen der großen und detaillierten Welt ohne Ladepausen kommt es allerdings auch auf High-End-Systemen öfter zu Nachladerucklern. Erst ab 2,0 GByte verschwinden diese in vielen Fällen, dennoch

gehen auch hier die Bilder pro Sekunde in Städten und Dörfern oft in den Keller.

Mit Grafikkarten unterhalb dem Niveau einer GeForce 6600 GT oder einer Radeon X800 leidet die Bildwiederholrate zudem deutlich. Aufwändige Details wie eine hohe Vegetationsdichte oder extreme Fernsicht sollten Sie erst ab einer GeForce 7800 oder einer Radeon X1800 im Menü aktivieren.

Während aktuelle Mittelklassekarten noch für eine schicke Optik reichen, stellt **Gothic 3** wesentlich höhere Ansprüche an den Prozessor. Unterhalb eines Pentium 4 mit 3,0 GHz oder eines Athlon XP/3200+ läuft das Spiel sehr zäh. Für mittlere Einstellungen reicht die Athlon-64-Serie von AMD ab dem 2800+ oder beispielsweise ein Pentium D ab dem 920er-Modell. Erst aktuelle Hochleistungsprozessoren mit zwei Rechenker-

nen wie Intels Core 2 Duo bringen das Spiel richtig auf Trab.

Generell sind die Mindestanforderungen des Herstellers ernst zu nehmen: Mit einem System unterhalb von 1,7 GHz, 1,0 GByte RAM und einer Radeon 9800 Pro ist **Gothic 3** praktisch unspielbar. Selbst mit dem empfohlenen System aus 3,0-GHz-CPU, 1,5 GByte RAM und einer GeForce 6800 müssen Sie einige Abstriche bei der Grafikqualität in Kauf nehmen. **HW**

Hit oder Hype?

GOTHIC 3 STREITGESPRÄCH

Wir haben sechs Redakteure und vier Lesertester durch die offene Welt von Gothic 3 gejagt. So vielseitig wie das Spiel waren die Meinungen. Petra Schmitz und Michael Trier diskutieren nach einer langen Gothic-3-Session stellvertretend über die Stärken und Schwächen des Spiels.

Petra: Oh Gott, Gothic 3 regt mich auf! Das geht ja schon gleich zu Beginn los: Wer die Vorgänger nicht kennt, steht komplett in der Pampa der Verständnislosigkeit. Ganz viele Spieler werden sich fragen: »Wer ist dieser Xardas eigentlich, was hab' ich gegen den Typen, und wieso muss ich ihn suchen?« Wenn ein Spiel so anfängt, habe ich schon gar keine Lust mehr.

Michael: Ich danke Gott auf den Knien, dass dieses Spiel nicht so tut, als würde ich zum ersten Mal an einem PC sitzen. Und mir dann noch in einem elendig öden Tutorial den Unterschied zwischen linker und rechter Maustaste erklärt. Das ist halt nichts für Weichereier! So ins Spiel geworfen zu werden, folgt guter Gothic-Tradition, und zweitens ist sofort Action! Alles, was dann kommt, ergibt sich aus der Handlung.

Petra: Nenn du mich nicht Weichei! Wer Gothic 3 spielt, muss leidensfähig sein, und ich spiele es. Hier kriegt man nichts geschenkt. Wer falsch abbiegt, der stirbt eben. Meine Quickload-Taste ist schon abgewetzt.

Michael: Was willst du eigentlich, Freiheit oder Gängelband? Gothic 3 setzt dir durch die Weltgestaltung behutsame Grenzen, aber lässt dir ansonsten volle Entscheidungsfreiheit. Dazu gehört eben auch die Freiheit, sich mit starken Gegnern anzulegen. Tu doch, was du willst!

Petra: Aber es lässt mich allein in der Welt! Sicher, ich bin der Held. Aber warum bin ich das, was habe ich zu tun? Außerdem fehlen mir so grimme Ansagen wie »Orks! Ich hasse sie!« oder »Xardas, er wieder! Dieses Mal geht es ihm an den Kragen!« Dann könnte ich das alles besser fühlen. So bin ich nur eine Quest-Abklapper-Maschine.

Michael: Maschine ist mal völlig falsch. Die Welt von Gothic 3 ist bei all ihren kleinen Fehlern die lebendigste und organischste Spielewelt, die ich bisher betreten habe. Meinen roten Faden finde ich durch die Gespräche mit den Questgebern und durch die Questziele. Außerdem sind viele der Quests in Gothic 3 in sich schon motivierender als manch anderes komplettes Rollenspiel mit irgendeiner weinerlichen »Held ist eigentlich verlorener Königssohn«-Geschichte.

Petra: Umso mehr regen mich dann Kleinigkeiten auf. Wie Hirsche, die sich ineinander verkeilen, oder wenn sich ein Gegner, den ich angeschossen habe, nach kurzem Drohen wieder munter an den Herd stellt und weiter kocht, damit ich ihn eine Nanosekunde später wieder anschießen kann, der wieder droht, wieder kocht, wieder... dann finde ich das beschuert. Kurz: Die Doofheit der KI macht mir die Illusion einer stimmigen, lebendigen Welt kaputt.

Michael: Die KI in Oblivion war auch nicht besser. Und insgesamt ist Gothic 3 in sich stimmiger. Mit dieser dreckigen Atmosphäre und der lakonischen Umgangssprache. Da sagt eben auch mal einer »Scheiße!«, wenn was schief läuft, und nicht »Oh, mich deucht, Euer ambitioniertes Vorhaben ist ein wenig ins Höschen gegangen, Wertester!« Und dieser knurrende Tonfall der Orks und die durchgehend hervorragende Synchronisation – fabelhaft.

Petra: Find ich ja auch super, wenn die Charaktere mal Tacheles reden und sich Beschimpfungen an den Kopf werfen. Und: Heidewitzka, so detailreich und so hübsch natürlich gewachsen wirkt ja keine andere Welt. Und trotzdem hat das Ding einfach zu viele Schwächen. Meins ist das in diesem Zustand definitiv nicht!

Michael: Okay, dann musst du eben abwarten, inwieweit Piranha Bytes nachbessert. Mir persönlich macht Gothic 3 schon jetzt Riesenspaß, aber ich bin auch leidensfähig. Skeptiker wie du warten halt auf den Nachtest der Verkaufsversion.

MT PET

Was tu ich hier, was mach ich nun?

GOTHIC 3 GRUNDLAGEN-TIPPS

Gothic 3 ist vieles, aber eines nicht: einsteigerfreundlich. Weil das Spiel Sie meist alleine lässt, beantworten wir die wichtigsten Fragen zum Spielstart in Myrtana.

Wie orientiere ich mich?

Anfangs nur über Wege, Straßenschilder und Landmarken. Wege führen immer zu Dörfern; lesen Sie die Schilder, an denen Sie vorbeikommen. Ardea ist ein guter Anhaltspunkt, weil die Stadt gut sichtbar auf einer Anhöhe steht. Orientieren Sie sich anfangs an dieser Siedlung. Hilfreich sind auch Küstenlinien: Sie starten in einer Landecke mit dem Meer im Osten und Süden.

Wie sammle ich Erfahrung?

Töten Sie alles, auch harmlose Tiere wie Hirsche, Hasen, Schildkröten oder Schlangen. Die geben anfangs brauchbar viele Erfahrungspunkte. Kämpfen Sie generell mit allem, was rumläuft, sofern Sie sich dem Gegner gewachsen fühlen. Erforschen Sie die Umgebung, statt von Dorf zu Dorf zu laufen. Nehmen Sie alle Quests an. Sprechen Sie immer mal wieder mit den wichtigen Personen in Lagern und Städten. Oft gibt's von mehreren Leuten kleine Erfahrungs- oder Goldbelohnungen für erfüllte Quests.

Was bringen die Bücherpulte?

Fünf Talentpunkte auf bestimmte Fähigkeiten. Das Buch im Alchemistenhaus in Ardea erhöht beispielsweise das Alchemie-Talent. Lesen Sie diese Bücher immer!

Wie komme ich zu Geld?

Nehmen Sie alles mit, was Sie finden! Ihr Held hat keine Gewichtsbeschränkung, und

Händler kaufen alles, wenn auch meist nur für ein Goldstück. Veredeln Sie Ihre Gegenstände vor dem Verkauf, sofern Sie die nötigen Talente besitzen: Schärfen Sie abgenutzte Klingen am Schleifstein, brauen Sie Tränke aus Pflanzen, schmieden Sie Schwerter aus Rohstahl. Räumen Sie Truhen aus, wenn niemand hinschaut.

Wie knacke ich Truhen?

Normale Holztruhen sind immer offen, alle anderen verbrauchen jeweils einen Diebstich zum Öffnen. Davon können Sie nie genug haben, decken Sie sich bei Händlern immer damit ein. Denken Sie daran, dass Truhen in Häusern Besitzer haben. Wenn die merken, dass Sie die Truhe öffnen (selbst wenn Sie nichts rausnehmen!), greifen sie Sie an. Der einzige kampflose Ausweg ist dann der Zauberspruch »Vergessen«. Achten Sie vor dem Stibitzen genau darauf, dass niemand hinsieht!

Wie bestehle ich Leute, die aufpassen?

Zum einen können Sie sich im Dunkeln unbemerkt an Schlafenden vorbei und an Truhen heranschleichen (Standard: **Strg** gedrückt halten). Problemloser und auch am helllichten Tag und in Höhlen einsetzbar ist die magische Methode: Wirken Sie den Zauber »Schlaf« auf den Aufpasser. Das gibt Ihnen rund 30 Sekunden Zeit für Ihre Beutetour, während denen der Bewacher schlummert. Schleichen Sie, sonst wachen die Betäubten sofort wieder auf!

In der Truhe ist nichts Gutes drin!

Der Inhalt der Truhen ist zufällig. Wenn Sie genug Geduld haben, um die langen Ladezeiten auf sich zu nehmen, dann speichern Sie vor dem Truhenöffnen. Laden Sie so lange neu, bis Ihnen der Inhalt zusagt.

Ich kriege manche Truhen nicht auf!

Manche Truhen sind anfangs nicht zu knacken (Ihr Held beschwert sich: »Das ist zu schwer!«). Sie erkennen solche harten Nüsse am Eisendeckel. Um sie zu öffnen, müssen Sie erst das Talent »Schwere Schlösser knacken« erwerben, etwa bei Scruck in Kap Dun (kostet 5 Lernpunkte und 2.500 Goldstücke, benötigt Diebeskunst auf 30).

Wie soll ich mein Geld ausgeben?

Kaufen Sie anfangs keine Talente, die Sie nicht sofort brauchen können, das ist Geldverschwendung – und Geld ist knapp. Konzentrieren Sie sich auf Lebensenergie (an Schreinen), Stärke (für Schwerter) und Geschicklichkeit (für Bögen). Sobald Sie Ihr Talent in Alter Magie steigern können (bei Alchimisten wie Sebastian in Reddock), sollten Sie in Heil- und Feuerzauber investieren. Besorgen Sie sich außerdem möglichst bald eine Rüstung.

Wo bekomme ich eine Rüstung her?

Entweder von den Söldnern in Kap Dun oder den Rebellen in Reddock. Bei beiden müssen Sie aber erst mindestens 50 Pro-



Gothic-Fans kennen die **Bücherpulte** bereits: Lesen bringt Talentpunkte.



Bogenschilder suchen nach zwei, drei Schüssen rennend Abstand.

zent Anerkennung haben, bevor Sie die ersten Rüstungen kaufen können. Anerkennung sammeln Sie durch das Erfüllen von Aufgaben für die Fraktionen. In Reddock geht das am schnellsten. Halten Sie 1.000 Gold für die Lederrüstung parat.

Wie lerne ich Zauber?

Beten Sie an den Schreinen von Innos (erster Schrein: in Ardea) und Belial (erster Schrein: vor Kap Dun). Innos verleiht Heil- und Feuermagie, Belial dunkle Sprüche. Beide Götter können außerdem Ihre Lebens-, Ausdauer- und Manapunkte steigern. Allerdings wollen auch Götter Gold.

Ich kann keine Fertigkeiten lernen!

Wenn Ihnen das Spiel sagt, Sie seien »noch nicht bereit«, um eine neue Fähigkeit zu erlernen, dann besitzen Sie nicht genug Punkte auf dem zugehörigen Talent. Nahkampfwaffen basieren zum Beispiel auf der Stärke. Steigern Sie die Talentpunkte.

Wie gewinne ich Kämpfe?

Vergessen Sie am Spielanfang den langsamen Angriff mit der linken Maustaste, den brauchen Sie erst später gegen starke Gegner oder Gruppen (dann am besten mit gehaltener Taste ausholen). Kämpfen Sie mit schnellen rechten Schlägen. Simple Taktik: Laufen Sie Feinden bis vor die Nase, hauen Sie dann schnell zwei, drei Schläge rein; ziehen Sie sich mit gehaltener rechter Maustaste (Blocken) zurück. Das wiederholen Sie, bis Ihr Gegner umfällt.

Wie kämpfe ich in Höhlen?


Suchen Sie Kurven, halten Sie sich an der Innenseite dicht am Felsrand. Die Gegner verhaken sich gern in der Wand und kommen nur stückweise voran. Verpassen Sie ihnen rasche Hiebe mit der rechten Maustaste, ziehen Sie sich dann wieder zurück.

Warum stehen die Gegner wieder auf?

Mitglieder einer Fraktion (zum Beispiel Orks oder Rebellen) werden im Kampf nur

ohnmächtig. Nach etwa zehn Sekunden stehen sie vollständig geheilt wieder auf. Um sie endgültig auszuschalten, müssen Sie ihnen den Gnadenstoß geben: Halten sie die rechte Maustaste gedrückt, dann gleichzeitig die linke. Achtung: Der Knockout gilt nur für Nahkampfwaffen. Schusswaffen sind immer tödlich.

Wie schieße ich mit dem Bogen?

Spannen Sie die Sehne für maximale Reichweite und Schaden grundsätzlich vollständig. Zielen Sie bei weit entfernten Gegnern mit dem weißen Dreieck etwa einen Zentimeter über den Kopf. Idealerweise schießen Sie von unzugänglichen Positionen aus, etwa von Abhängen, die die Feinde nicht erklimmen können. Bogenschießen kostet keine Ausdauer, deshalb können Sie die Energie zum Rennen verwenden. Bis ein entfernter Gegner bei Ihnen ist, schaffen Sie zwei bis drei Schuss. Rennen Sie dann davon (Standard:  gedrückt halten), bis Sie wieder genug Abstand für ein paar Schüsse haben. Natürlich sollten Sie a) einen freien Rücken und b) genügend Pfeile dabei haben.

Wie heile ich mich?

Simpel und kostenlos: Legen Sie sich schlafen. Mit den Teleportsteinen kommen Sie aus jeder Lage schnell in ein Dorf und also zu einem Bett zurück. Unterwegs: Gönnen Sie sich einen Happen zu essen, das bringt Lebensenergie. Rohes Fleisch sollten Sie an Feuerstellen grillen, das verdoppelt die Wirkung (plus 20% statt plus 10%). Gut zu wissen: Essen können Sie auch mitten im Kampf vom Inventarbildschirm aus.

Wie heile ich mich besser?

Gleich im Startdorf Ardea finden Sie im Haus des Alchimisten das Rezept für Heiltränke. Um brauen zu können, brauchen Sie einen Alchimistentisch (wie er im Haus steht), Wasser, Heilpflanzen und leere Flaschen. Sobald Sie genug Punkte auf dem Talent »Alte Magie« haben, sollten Sie an

einem Innos-Schrein beten (zum Beispiel in Ardea) und den Heilen-Zauber lernen. Das kostet fünf Lernpunkt und 1.700 Goldstücke als Opfertgabe an den guten Gott.


Wo wachsen Heilpflanzen?

Im Umkreis von Reddock stehen zahlreiche Heilpflanzen, tendenziell nach Norden hin. Sie sind gut an den langen Stängeln und leuchtend roten Blüten zu erkennen. Am Banditenlagen, das Sie für Urkrass aus Kap Dun ausnehmen sollen, wachsen drei Pflanzen, am Turm von Kap Dun zwei.


Wo finde ich die Teleportsteine?

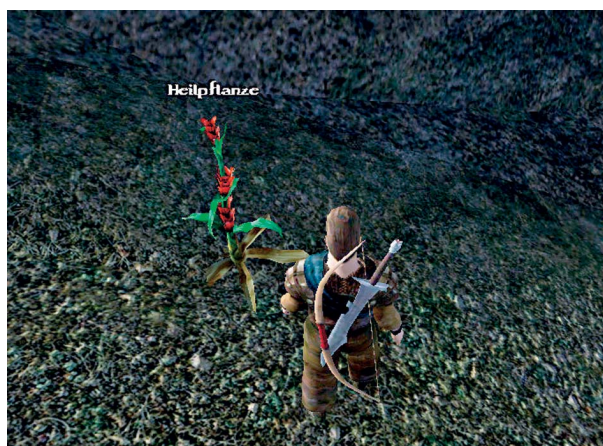
Mit Teleportsteinen beamen Sie sich sofort zum Ort, für den der Stein steht – das ist immens nützlich. Halten Sie deshalb aufmerksam nach den Steine Ausschau. Den Teleportstein für Reddock finden Sie in einer Truhe im Goblinlager, auf das Sie stoßen, wenn Sie ein Stück in die östliche Höhle vorstoßen. Den Stein für Kap Dun besitzt der Ork-Händler Urkrass – wer nicht zahlen will, greift sich den Stein einfach von außen durchs Fenster.

Wie sammle ich Sachen schneller auf?

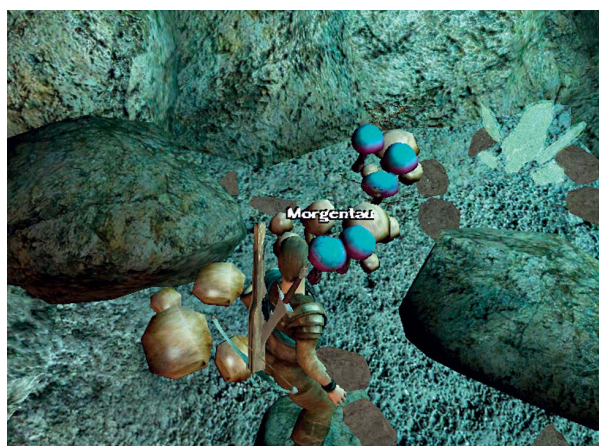
Bei jedem aufgesammelten Objekt spult Ihr Held die langatmige Nehmen-Animation ab. Das nervt besonders bei großen Mengen, etwa Pilzgruppen oder Pfeilhäufen. Es geht viel schneller: Halten Sie die Schleichen-Taste gedrückt (Standard: ) und klicken Sie dann auf den Gegenstand. Ihr Held nimmt ihn sofort mit.

Wieso kann ich Dinge nicht verkaufen?

Das Spiel zeigt im Handelsmenü die Gegenstände (Waffen, Rüstungen, Schmuck) nicht an, die Sie angelegt haben – selbst dann nicht, wenn Sie mehr als ein Exemplar besitzen. Legen Sie vor dem Handel Ihre Waffen, Rüstung oder Schmuck ab (indem Sie auf das Inventarfeld klicken, bis der Hintergrund rot ist). Dann können Sie die überzähligen Stücke verkaufen und hinterher das einzelne wieder anlegen. 



Heilpflanzen erkennen Sie am langen Stängel und den leuchtenden Blüten.



Größere Mengen sammeln Sie mit gedrückter Schleichen-Taste auf.

PREVIEW TERMIN-UPDATE

Im Termin-Update erfahren Sie die aktuellen Erscheinungstermine aller Spiele, die wir schon einmal in einer Preview vorgestellt haben. Eine Potenzial-Einstufung gibt's nur bei »Angespielt«-Previews, die wir wirklich selbst spielen konnten! Der Rest bekommt als »Angeschaut«-Artikel keine Wertung.

AKTUELLE ERSCHEINUNGSTERMINE

	Spiel	Genre	Entwickler	Preview(s)	Potenzial	Termin
	Age of Conan	Online-Rollenspiel	Funcom	06/05, 02/06	–	4. Quartal 2006
	Alan Wake	3D-Action	Remedy	07/05	–	4. Quartal 2006
	Alone in the Dark 5	Action-Adventure	Eden Games	06/06	–	1. Quartal 2007
	Ankh: Herz des Osiris	Adventure	Deck 13	09/06	–	4. Quartal 2006
	Anno 1701	Aufbauspiel	Related Designs	10/04, 07/06, 10/06	Ausgezeichnet	26. Oktober 2006
UPDATE	Armed Assault	Taktik-Shooter	Bohemia Interactive	02/06, 08/06	Gut	30. November 2006
UPDATE	Battlefield 2142	Multiplayer-Shooter	Digital Illusions	06/06	–	19. Oktober 2006
	Bioshock	Rollenspiel-Shooter	Irrational Games	07/06	–	2007
	Brothers in Arms: Hell's Highway	Taktik-Shooter	Gearbox	06/06, 10/06	Sehr gut	1. Quartal 2007
	C&C 3: Tiberium Wars	Echtzeit-Strategie	EA Los Angeles	07/06, 09/06	–	2007
	Crysis	3D-Shooter	Crytek	03/06, 07/06, 10/06	–	1. Quartal 2007
UPDATE	Dark Messiah of Might & Magic	Actionspiel	Arkane	10/05, 02/06, 08/06, 11/06	Sehr gut	26. Oktober 2006
	Das Schwarze Auge: Drakensang	Rollenspiel	Radon Labs	08/06	–	4. Quartal 2007
	Duke Nukem Forever	Ego-Shooter	3D Realms	08/99, 01/00, 07/01	–	–
UPDATE	El Matador	3D-Action	Plastic Reality	08/06, 09/06	Sehr gut	Oktober 2006
	Elveon	Actionspiel	10tacle Bratislava	08/06	–	1. Quartal 2007
UPDATE	Enemy Territory: Quake Wars	Team-Shooter	Splash Damage	03/06	–	2007
UPDATE	Flight Simulator X	Flugsimulation	Microsoft	10/06	–	13. Oktober 2006
NEU	Frontlines: Fuel of War	Taktik-Shooter	Kaos Studios	11/06	–	3. Quartal 2007
	Fussball Manager 07	Fußballmanager	Bright Future	09/06	Ausgezeichnet	27. Oktober 2006
NEU	Guild Wars: Nightfall	Online-Rollenspiel	Arenanet	11/06	Ausgezeichnet	27. Oktober 2006
	Hellgate: London	Action-Rollenspiel	Flagship Studios	06/05, 07/06	Sehr gut	2007
UPDATE	Infernal	Actionspiel	Metropolis	09/06, 11/06	Sehr gut	4. Quartal 2006
	Kane & Lynch: Dead Men	3D-Action	IO Interactive	10/06	–	3. Quartal 2007
NEU	Legend: Hand of God	Action-Rollenspiel	Master Creating	11/06	–	2. Quartal 2007
UPDATE	Maelstrom	Echtzeit-Strategie	KD Labs	09/06	Gut	1. Quartal 2007
	Medal of Honor: Airborne	Ego-Shooter	EA Los Angeles	04/06	–	4. Quartal 2006
UPDATE	Medieval 2	Strategiespiel	Creative Assembly	04/06, 10/06	Ausgezeichnet	November 2006
	Need for Speed: Carbon	Rennspiel	Black Box	09/06	Sehr gut	2. November 2006
	Neverwinter Nights 2	Rollenspiel	Obsidian	01/06	–	19. Oktober 2006
	Parabellum	Multiplayer-Shooter	Acony	09/06	–	2007
NEU	Rainbow Six: Vegas	Taktik-Shooter	Ubisoft Montreal	11/06	Sehr gut	November 2006
	Runaway 2	Adventure	Pendulo Studios	07/05, 03/06	Gut	27. Oktober 2006
	Sabotage	Actionspiel	Replay Studios	12/01, 09/06	–	Januar 2007
UPDATE	Sacred 2	Action-Rollenspiel	Studio 2	05/06	–	1. Quartal 2007
UPDATE	Scarface	Actionspiel	Radical	06/06	–	27. Oktober 2006
UPDATE	Sid Meier's Railroads	Aufbauspiel	Firaxis	10/06	Gut	27. Oktober 2006
UPDATE	Silverfall	Action-Rollenspiel	Monte Cristo	08/06, 11/06	Gut	4. Quartal 2006
	Sparta: Ancient Wars	Echtzeit-Strategie	World Forge	05/06	–	4. Quartal 2006
UPDATE	Splinter Cell 4: Double Agent	3D-Action	Ubisoft Montreal	02/06, 06/06	–	26. Oktober 2006
	Spore	Aufbauspiel	Maxis	07/05	–	3. Quartal 2007
	Stalker	Ego-Shooter	GSC Gameworld	06/03, 05/04, 06/04, 07/06	–	1. Quartal 2007
	Star Trek: Legacy	Action-Strategie	Mad Doc Software	04/06	–	4. Quartal 2006
	Stranger	Echtzeit-Strategie	Fireglow	03/05	–	4. Quartal 2006
	Stranglehold	3D-Action	Midway Chicago	05/06	–	1. Quartal 2007
UPDATE	Supreme Commander	Echtzeit-Strategie	Gas Powered Games	09/05, 07/06, 11/06	Sehr gut	1. Quartal 2007
UPDATE	The Witcher	Action-Rollenspiel	CD Project	03/05, 09/05	Sehr gut	2007
	Timeshift	3D-Shooter	Saber Interactive	01/06	–	1. Quartal 2007
	Tony Tough 2	Adventure	Prograph	06/05	–	13. Oktober 2006
	Tortuga: Two Treasures	Action-Adventure	Ascaron	02/06	–	4. Quartal 2006
	Undercover	[ROT]Adventure	Sproing	10/06	Passabel	29. September 2006
	Unreal Tournament 2007	Ego-Shooter	Epic Games	07/05, 10/05, 07/06	–	1. Quartal 2007
	War Front	Echtzeit-Strategie	Digital Reality	03/06	Sehr gut	4. Quartal 2006
	World in Conflict	Echtzeit-Strategie	Massive	07/06, 09/06	Sehr gut	1. Quartal 2007
	WoW: Burning Crusade	Online-RPG-Addon	Blizzard	12/05, 01/06, 07/06	–	4. Quartal 2006
UPDATE	Warhammer: Mark of Chaos	Echtzeit-Strategie	Blackhole	12/05, 08/06	–	17. November 2006
	Warhammer Online	Online-Rollenspiel	Mythic	05/06	–	2. Quartal 2007
NEU	War Rock	Multiplayer-Shooter	Dream Execution	11/06	Gut	4. Quartal 2006

NEU In dieser Ausgabe erstmals per Preview vorgestellt.
UPDATE Aktualisierte Daten; rote Schrift zeigt, was sich geändert hat.

Eine Potenzialeinschätzung vergeben wir nur bei »Angespielt«-Previews. Für »Angeschaut«-Artikel gibt es keine Wertung.

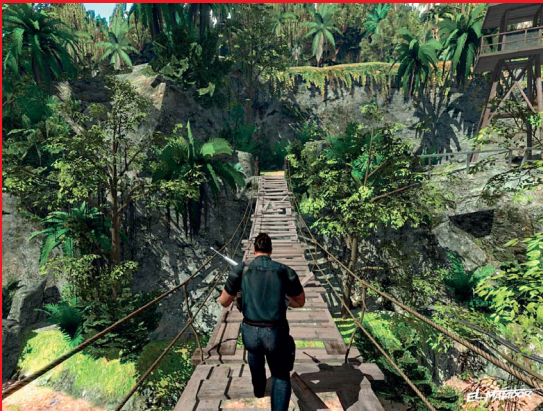
Wir bewerten das Potenzial eines Spiels in vier Stufen: Passabel, Gut, Sehr gut und Ausgezeichnet. Allerdings nur Titel, die von uns (möglichst lange) **angespielt** wurden. Haben wir vielversprechende Spiele nur bei Präsentationen oder auf Screenshots **angesehen**, gibt's keine Potenzial-Note.

Ausgezeichnet: Diese Einstufung gibt es nur für weit fortgeschrittene Spiele mit Potenzial auf eine hohe 80er- oder gar 90er-Wertung.

Sehr gut: Dieses Potenzial attestieren wir allen Spielen, die wir für sehr vielversprechend halten. Auch mögliche Superhits, die wir noch nicht ausführlich genug selbst spielen konnten, bekommen vorerst nur ein »Sehr gut«.

Gut: Spiele mit »gutem« Potenzial sollten Sie unbedingt im Auge behalten, denn für Genrefans kommt mit einiger Sicherheit ein spannender Titel heraus. Und mit deutlichem Tuning ist bis zum Release sogar noch mehr drin.

EL MATADOR



Seit der letzten GameStar-Ausgabe ist die Originalversion des Shooters **El Matador** in Deutschland indiziert worden. Der Publisher Frogster und der Entwickler Plastic Reality arbeiten seit knapp einem Monat an einer entschärften Fassung. Offenbar geht's schleppend voran: Ein Testmuster erreichte uns auch diesen Monat nicht.

NEED FOR SPEED: CARBON



Während die Konsolen-Version der neuen Rennspiel-Episode **Need for Speed: Carbon** schon im Oktober erscheint, müssen PC-Fahrer zwei Wochen länger warten. Momentan ist das Spiel für den 2. November angekündigt. In den USA wird es wieder eine Collector's Edition geben; diesmal auch in Deutschland?

NEVERWINTER NIGHTS 2



Apropos Collector's Editions: Für die Rollenspiel-Hoffnung **Neverwinter Nights 2** sind zwei Sammlerboxen angekündigt. Eine im hellen Look (»Lawful Good«), eine im dunkelbösen Design (»Chaotic Evil«). Die Versionen enthalten unterschiedliche Packungsbeigaben und jeweils das erste Neverwinter Nights samt beiden Addons.

SACRED 2



Das deutsche Action-Rollenspiel **Sacred 2**, ursprünglich für Ende 2006 angekündigt, hat sich mittlerweile auf das Frühjahr 2007 verschoben. Seit geraumer Zeit hat auch die offizielle Webseite des Spiels geöffnet, auf der es seit Kurzem drei neue (wenig spektakuläre) Screenshots zu sehen gibt. Einen davon zeigen wir Ihnen links.

DAS KOMMT IM OKTOBER

Name	Publisher	Datum
Age of Empires 3: The Warchiefs	Microsoft	20.10.2006
Anno 1701	Sunflowers	26.10.2006
Aura 2: Die heiligen Ringe	Dreamcatcher	11.10.2006
Battlefield 2142	Electronic Arts	19.10.2006
Bet on Soldier: Black-out Saigon	Frogster	29.10.2006
Billard 2	Fantastic.tv	20.10.2006
Caesar 4	Vivendi	06.10.2006
Dark Messiah of Might & Magic	Ubisoft	26.10.2006
Die Sims 2: Haustiere	Electronic Arts	19.10.2006
Dream Pinball 3D	Zuxxez	16.10.2006
Emergency 4 Deluxe	Take 2	20.10.2006
F.E.A.R. Extraction Point	Vivendi	27.10.2006
Flight Simulator X	Microsoft	13.10.2006
Fussball Manager 07	Electronic Arts	27.10.2006
Garfield 2	Flashpoint	02.10.2006
Gold Games 9	Ubisoft	12.10.2006
Gothic 3	Jowood / Deep Silver	13.10.2006
Guild Wars: Nightfall	Flashpoint	27.10.2006
Heroes of Annihilated Empires	Deep Silver	06.10.2006
In Memoriam 2	Frogster	31.10.2006
Mage Knight: Apocalypse	Namco	20.10.2006
NBA Live 07	Electronic Arts	05.10.2006
Neverwinter Night 2	Atari	19.10.2006
Runaway 2	Anaconda	27.10.2006
Safecracker	Dreamcatcher	18.10.2006
Scarface	Vivendi	27.10.2006
Sid Meier's Railroads	Take 2	27.10.2006
Splinter Cell: Double Agent	Ubisoft	26.10.2006
Stronghold Legends	Take 2	13.10.2006
Tony Tough 2	Anaconda	13.10.2006
Unreal Anthology	Midway	27.10.2006

AKTUALISIERTE RELEASE-DATEN FINDEN SIE UNTER ► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F95

Herstellerangaben, ohne Gewähr

DARAUF WARTEN DIE GAMESTAR-LESER

Rang	Spiel	Tendenz	Vormonat
1	Crysis	▲	4
2	Stalker	●	2
3	Anno 1701	▲	7
4	Medieval 2	▲	8
5	C&C: Tiberium Wars	▼	3
6	Need for Speed: Carbon	▼	5
7	World of Warcraft: Burning Crusade	▲	11
8	Spore	▲	14
9	Neverwinter Nights 2	▲	12
10	Dark Messiah of Might & Magic	▼	6
11	Splinter Cell: Double Agent	▲	19
12	Diablo 3	▼	10
13	Unreal Tournament 2007	▲	13
14	Hellgate: London	▼	9
15	Duke Nukem Forever	▲	16
16	Armed Assault	▲	-
17	Guild Wars: Nightfall	▲	21
18	Warhammer: Mark of Chaos	●	18
19	Supreme Commander	▲	23
20	Battlefield 2142	▼	15
21	Sacred 2	▼	17
22	Warhammer Online	▲	27
23	Pro Evolution Soccer 6	▲	25
24	Kane & Lynch	▲	-
25	Half-Life 2: Episode 2	▲	-

Quelle: Mitmachkarten GameStar-Ausgabe 10/06

Echt Zeit für solche Strategie

SUPREME COMMANDER

Größer, länger, mehr – das ist nicht etwa die Losung des Vereins unkontrollierter Esser, sondern das Konzept hinter dem inoffiziellen Nachfolger von Total Annihilation.

Energie ist gleich Masse mal Lichtgeschwindigkeit zum Quadrat, hat Einstein festgestellt und das Ganze Relativitätstheorie genannt. Energie mal Masse mal Klickgeschwindigkeit ergibt jede Menge Panzer, hat GameStar festgestellt und spricht dabei vom **Supreme Commander**-Prinzip. Im neuesten Werk von **Total Annihilation**-Macher Chris Taylor bauen wir nämlich keine Bodenschätze ab oder fällen Holz, sondern entziehen dem Schlachtfeld elementare Masse. Mit Energie wandeln wir die dann in Gebäude, Schiffe, Luftfahrzeuge oder eben Panzer um. Und weil so ein Planet jede Menge Masse besitzt, geben wir uns auch nicht nur mit einer Handvoll Einheiten zufrieden: In **Supreme Commander** steuern wir mehrere hundert Kämpfer gleichzeitig! Wir haben Chris Taylor und sein Entwicklerstudio Gas Powered Games in Seattle besucht, ausprobiert, wie man solch riesige Heere steuert, und uns erklären lassen, was es nun mit dieser Masse auf sich hat –



Der **Riesenroboter** der Aeon benutzt einen verheerenden Laserstrahl, Schwerkraftkanonen und unglaublich große Füße.

und dank hervorragender Verköstigung selbst eine Menge davon angesetzt.

Megalomaniac

Drei schwere Schlachtschiffe feuern mit ihren Bordgeschützen über mehrere hundert Meter hinweg auf die feindlichen Bunkeranlagen jenseits des Strandes, hinter den Kreuzern speit ein Flugzeugträger einen Schwarm Raumgleiter in den Himmel, derweil

setzen libellenähnliche Lufttransporter

unzählige Panzer in den Dünen ab – wer soll bei so einem Getümmel die Übersicht behalten? Na wir, immerhin sind wir der **Supreme Comman-**

der, der Oberbefehlshaber. Also vergessen Sie Scharmützel mit einer Handvoll Soldaten – das ist was für Kompaniechefs à la **Company of Heroes**. Vergessen Sie Dutzende Panzer mit ein

paar Hubschraubern und Bomberunterstützung – so etwas befehligen Generäle im gleichnamigen **Command & Conquer**. Ein Oberbefehlshaber schickt hingegen ganze Armeen ins Ge-



Ein Flugzeugträger der Cybran schickt **Torpedobomber** in die Seeschlacht.



fecht, zu Lande, zu Wasser und in der Luft, und schert sich wenig um die Einzelschicksale seiner kämpfenden Kameraden.

Entsprechend verbringen wir in **Supreme Commander** nur wenig Zeit mitten im Kriegsgetümmel an der Front, mit Truppenformationen oder Schlachtreihen, denn wir können uns nicht um jeden einzelnen Panzer, Bomber oder Mech kümmern. Stattdessen zoomen wir lückenlos von der Kämpfer-Nahaufnahme bis hinauf in die Stratosphäre. Von hier oben erkennen wir die Schlachtschiffe, Flugzeugträger und Bunkeranlagen nur als taktische Symbole, nur wenige Pixel groß. Dafür fassen wir nun problemlos hunderte Einheiten zu Gruppen zusammen und scheuchen sie über die Schlachtfelder, die ein paar Dutzend Quadratkilometer groß sein können.

Massenauflauf

Trotz der unterschiedlichen Symbole fällt es uns mitunter schwer, im Gewusel der Einheiten unsere Panzer von Artillerie oder Luftabwehrgeschützen zu unterscheiden. Das ist anfangs allerdings auch in der Nahansicht nicht leicht: Die futuristischen Vehikel sehen sich teils recht ähnlich. So überkommt uns zu Beginn des Spiels oftmals das Gefühl, nicht so recht Herr der Lage zu sein. Wir fürchten, irgendwo auf dem riesigen Schlachtfeld wichtige Details zu übersehen. Also fangen wir noch mal klein an: Mit einem Multiplayer-Duell auf einer Karte für zwei Spieler. Die ist nicht ganz so groß. Zunächst steuern wir nur einen turmhohen Roboter, unseren Commander. Er ist die wichtigste Figur im Spiel – wird er zerstört, haben wir verloren. Mit ihm errichten wir an speziellen Sammelstellen »Masse-Extrahierer«. Die pumpen fortan kontinuierlich den Rohstoff aus dem Boden, den wir zum Bau von weiteren Gebäuden und Fahrzeugen benötigen. Dazu brauchen wir außerdem Energie aus mehreren Kraftwerken. Beide Ressourcen sind unbegrenzt vorhanden, je mehr Sammelstellen und Batterien wir bau-

en, desto mehr können wir also bunkern. Sobald wir Einheiten bauen, verbraucht das Masse und Energie. Produzieren wir mehr Rohstoffe, als wir verbrauchen, müssen wir unsere Vorräte nicht antasten – wir können also Einheiten in Endlosschleife bauen und so im Handumdrehen Hunderte von Panzern ansammeln. Erst wenn wir mehr Ressourcen verbrauchen als wir fördern, sinkt unser Vorrat. Fällt der auf Null, kommt unsere Kriegsmaschine zum Erliegen.

80er-Party

In unserer Fahrzeugfabrik bauen wir einen Ingenieur. Der kann wie der Commander Gebäude errichten, Einheiten reparieren und behelfsmäßig Masse abbauen. Während die beiden unsere Basis aufmotzen, entsenden wir den ersten Kampfverband. Die Karte ist nicht allzu groß, wir wissen, wo unser Gegner haust. Wir schicken Panzer an die Front, lassen Artillerie folgen und Luftabwehrgeschütze dazwischen herumkarren – wie in anderen Echtzeit-Strategietiteln. Hier fühlen wir uns zuhause. Dank des stufenlosen Zooms haben wir perfekte Übersicht, kesseln unseren Gegner schnell ein und können derweil in Ruhe mit den verschiedenen Einheiten experimentieren. Die drei Fraktionen (die roboterartigen Cybran, die außerirdisch beeinflussten Aeon und die Militärputschisten der UEF) können je über 80 unterschiedliche Einheiten bauen, angefangen von kleinen Spionagedrohnen über U-Boote, Jagdbomber und Flugzeugträger bis hin zu riesigen, experimentellen Kampfmaschinen. Und wir meinen riesig: Die Aeon etwa errichten einen Roboter, der mehrere hundert Meter hoch ist, per Schwerkraftkanone feindliche Einheiten einsaugt oder sie einfach unter seinen Stahlfüßen zerquetscht.

Size does matter

Nachdem wir uns mit den Grundlagen vertraut gemacht haben, wagen wir uns an große Karten mit drei Gegnern. Hier wird **Supreme Commander** nun wahrlich strategisch. Anders als



Einheiten, die unter **Lufttransportern** baumeln, sind im Flug weiterhin kampfbereit.



Diese **Cybran-Riesenspinne** macht sich über eine schutzlose Basis der Aeon her.



Schlachtschiffe der Cybran können mit Metallbeinen langsam an Land klettern.

in bisherigen Titeln wie etwa der **Command & Conquer**-Reihe geht es nun nicht mehr nur um taktische Gefechte, sondern um die Planung eines ganzen Krieges. Durch die riesigen Schlachtfelder (in diesem Fall 42 Quadratkilometer) und die Massen von Einheiten und Gebäuden bieten sich jedem Spieler zahllose Möglichkeiten, seine Gegner auszuschalten. Chris Taylor stellt klar: »Wenn es nur einen Weg zum Sieg gibt, haben wir etwas falsch gemacht«. Wir können etwa eine Armee Luft- und Bodeneinheiten aufbauen und aus mehreren Richtungen auf den Feind hetzen. **Supreme Commander** hilft uns dabei mit dem Truppenmanagement: Lassen wir mehrere Geschwader ein Ziel angreifen, koordiniert das Spiel unsere Truppen auf Wunsch so, dass alle Kämpfer gleichzeitig zuschlagen. Das Spannende dabei: **Supreme Commander** simuliert die Gefechte, anstatt sie hinter den Kulissen auszuwürfeln. Langsam fliegende Projektile verfehlen daher bewegliche Ziele oder treffen unbeabsichtigt eigene Truppen, flinke Einheiten bringen sich rechtzeitig hinter Bäumen oder Felsen in Deckung.

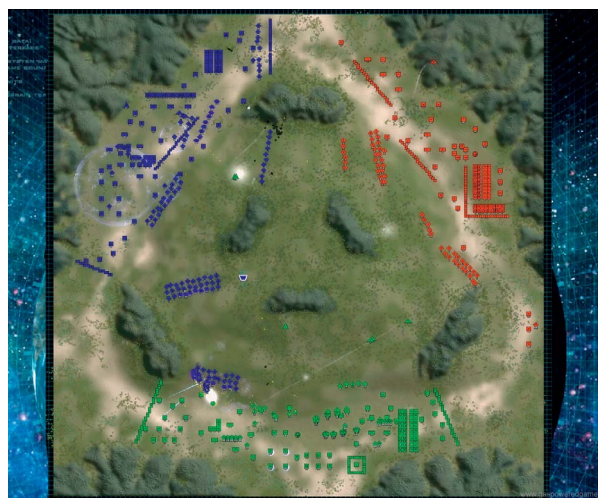
Wahlrecht

Die Spieler kriegen von solchen Details indes meist nur wenig mit, sondern verfolgen weiter ihre höheren Ziele. Wir können uns nämlich auch in unserer Basis einigeln, Verteidigungssysteme installieren, Schutz- und Tarnschilde aktivieren und verheerende Massenvernichtungswaffen wie weitreichen-

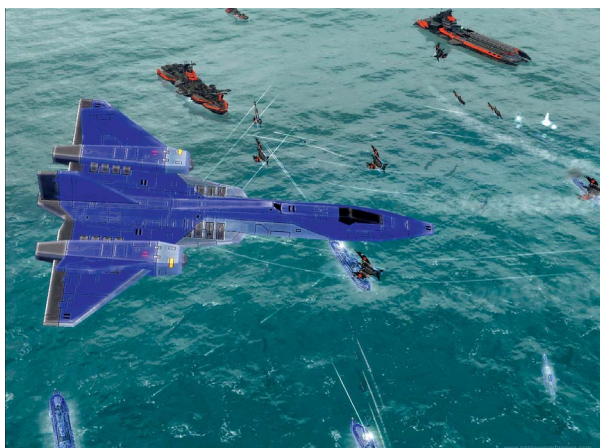


Drei **Experimentalwaffen** im Einsatz: Kampfroboter der Aeon, mobile Fahrzeugfabrik der UEF und Riesenspinne der Cybran.

de Großgeschütze oder Nuklearraketen entwickeln. Oder wir bauen eine schlagkräftige Flotte aus, mit Flugzeugträgern, U-Booten und Schlachtschiffen, die auf Maschinenbeinen an Land staksen. Oder schicken mobile, waffenstarrende, amphibische Panzerfabriken an die Front. Oder, oder, oder. So etwas zu planen erfordert einiges strategisches Geschick und Ausdauer. Chris Taylor dazu: »Eisenhower brauchte zehn Monate, um die Invasion der Normandie zu planen. Große Manöver brauchen eben Zeit.« Und große Spiele wie **Supreme Commander** brauchen Geduld. **FAB**



Obwohl wir **herausgezoomt** haben, sind unsere Einheiten weiterhin steuerbar. Hier erkennen wir sogar die Flugbahn von schweren Geschossen.



Pfeilschnelle **Spionagejets** fliegen zu hoch für normale Abfangjäger.

SUPREME COMMANDER

fabian@gamestar.de

Genre: Echtzeit-Strategie
Termin: 1. Quartal 2007

Entwickler: Gas Powered Games / THQ
Status: zu 70% fertig

Fabian Siegmund: »Was Chris Taylor da geschaffen hat, dürfte das erste »echte« Echtzeit-Strategiespiel werden. Hier geht es nicht um Mikromanagement und kleine Scharmützel zwischen meiner Armee und der des Gegners, sondern darum, wer auf lange Sicht den besseren Plan verfolgt. Daran muss man sich erst einmal gewöhnen. Und daran, dass es durchaus okay ist, mal eben 50 Panzer sinnlos zu verheizen. Denn während deren Reste noch rauchen, habe ich eh schon 50 neue zuhause. Supreme Commander ist kein Spiel für zwischendurch, sondern eine echte Herausforderung. Und damit eine Pflichtveranstaltung für jeden Hobbystrategen und all die, die einer werden wollen.«

POTENZIAL SEHR GUT



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK 2837

Selbst **Alpträume** sehen in Guild Wars: Nightfall gut aus.Elona knüpft an die **Wüste** aus Guild Wars: Prophecies an.Die **Savanne** bevölkern nicht nur Sie und Ihre Party, sondern auch reichlich Getier – teils freundlich, teils feindlich.

Mit mehr Charakter

GUILD WARS NIGHTFALL

Im dritten Kapitel des Online-Rollenspiels soll das Rollenspiel eine größere Rolle spielen: Nightfall will eine Solospieler-Geschichte mit Anfang, Ende und ganz viel Dazwischen bieten.

Während sich Deutschland Ende August wettertechnisch im April befand und hektoliterweise Regen die Biergärten entvölkerte, schien in Seattle (von den Amerikanern »Rainy City« genannt) die Sonne von einem metallisch blauen Himmel. Doch uns interessierte der lichte Tag nicht, den Anbruch der Nacht fanden wir deutlich spannender. Statt bräsig am Lake Washington zu lümmeln, haben wir uns bei Arenanet **Nightfall** angeschaut, das dritte Kapitel des Online-Rollenspiels **Guild Wars**.

Das Böse in Geschichte

Irgendwas stimmt ganz und gar nicht in Elona. Bisher blieb das magische Reich recht unbelehrt vom ganzen Ärger, der sich in Tyria (**Guild Wars: Prophecies**) und Cantha (**Guild Wars: Factions**) ausgebreitet hatte. Doch das ändert sich nun. Wo sich gestern noch eine Palme sacht im Wind wiegte, wuchert jetzt ein Tentakel aus dem Boden. Der Himmel verdüstert sich. Das Land, die Menschen, die Götter – alle sind in Gefahr. Die Bedrohung ist zunächst un-

greifbar. Doch bald wird klar, dass die Helden zum Ursprung des Übels aufbrechen müssen, um es zu vernichten.

Lag der Schwerpunkt des Vorgängers **Factions** auf PvP-Kämpfen (Player versus Player, also Spieler gegen Spieler), will sich **Nightfall** stärker auf den PvE-Aspekt (Player versus Environment, also Spieler gegen Mon-

ster) konzentrieren und drum herum eine in sich schlüssige und mitreißende Story stricken.

Durch die Dämmerung

Die Reise durch **Nightfall** nimmt ähnlich wie in **Factions** ihren Anfang in einem Tutorial-Areal auf einer Insel. Haben Sie die Quests dort erledigt, geht es aufs Festland in den ersten von

Eine der zahlreichen Konzeptzeichnungen: So stellen sich die Designer einen Teil des **Realm of Torment** vor. Augen starren aus den Klippen auf Sie und verfolgen Ihre Schritte.





In den **Highlands** wartet orientalisch anmutende Architektur auf Sie. Sie streifen unter anderem durch die Paläste von Prinzessinnen.

fünf großen Story-Abschnitten, die sich optisch voneinander abgrenzen. Zunächst betreten Sie eine Flussdelta-Landschaft, in der alles recht lieblich wirkt. Auf dem stets leicht sandigen Boden stehen nordafrikanisch anmutende Gebäude, in den fruchtbaren Senken weidet Vieh. Ein heller Branton dominiert. Ähnlich soll es auch in der darauffolgenden Savanne sein, die vor allem mit enormer Weitsicht angibt. Immer wieder entdecken Sie Monumente und Tempel zu Ehren der fünf Götter von Elona. Die Highlands hingegen werden von orientalischem Design geprägt, verspielte Architektur und mehr Farben fangen die Blicke ein. Die folgenden Badlands sind karg und feindlich. Der Boden ist teilweise mit Schwefel verseucht – so arg, dass ein paar Schritte den sicheren Tod bedeuten würden. Deswegen reisen Sie dort im Inneren eines mächtigen Wurms, dem die giftigen Dämpfe nichts anhaben können – Frank Herberts **Der Wüstenplanet** lässt grüßen. Der lenkbare Wurm verfügt über satte 3.000 Lebenspunkte und gänzlich andere Angriffs- und Verteidigungstechniken als Ihr Charakter.

Wer **Prophecies** gespielt hat, kennt bereits einige davon, denn der Reise-Wurm ist quasi die Miniaturausgabe der riesigen Monster, die in Tyria die Wüstengegend um die Heldenprüfungen unsicher machen.

Das Finale von **Nightfall** findet im »Realm of Torment« statt. Dort haust die Bedrohung. Und dort müssen Sie sich im wahrsten Sinne des Wortes durch Alpträume kämpfen: Die Designer haben etwa aus Leichen- und Insektenteilen Berge erschaffen, Blutströme laufen schwarze Felsen hinab, Augen starren Ihnen aus Klippen hinterher. Eine Besonderheit der Instanzen in diesem Gebiet: Ihre Karte wird niemals dauerhaft aufgedeckt. Sobald Sie eine Mission neu in Angriff nehmen, liegt wieder Nebel darüber.

Lippenbekenntnisse

Das fängt ja gut am Anfang an: Arenanet verspricht, dass **Nightfall** im Gegensatz zu **Factions** mit einem richtigen Intro beginnt, um Sie in rechte Weltenretter-Stimmung zu versetzen. Damit die im Laufe des Spiels nicht abhanden kommt, gibt es



Neu in Nightfall: Missionen, in denen erledigte **Geister** wiederauferstehen.

haufenweise weitere Filmchen – wie schon aus den Vorgängern bekannt häufig wieder mit Ihrem Charakter in der Hauptrolle. Um die Illusion noch intensiver zu machen, werden die Figuren nun bei Gesprächen die Lippen bewegen und Emotionen zeigen. Zudem sollen Sie deutlich weniger lesen müssen als in den Vorgängern. Viele Ihrer Aufgaben werden Ihnen in gesprochenen Worten, also in Einspieler oder im Laufe einer Mission offenbart. Dazu gehört

auch, dass Sie die Hauptquests nicht mehr betreten, indem Sie auf den entsprechenden Schalter klicken, sondern indem Sie sich mit einem NPC (Nichtspieler-Charakter) unterhalten.

20 Hauptaufgaben warten in **Nightfall** darauf, gelöst zu werden. In **Factions** gab es 15. Neu an den Missionen in Kapitel 3: Sie müssen kleinere Rätsel lö-

DIE NEUEN HELDEN



sen oder Fallen (plötzliche Flammenstöße, herunterkrachende Gewichte) geschickt ausweichen. Latschen Sie dennoch beispielsweise in eine Gifffalle, färbt sich der Bildschirm grün und alles verschwimmt – ähnlich dem Effekt, wenn Sie zu viel Zwergenbier getrunken haben.

Toll: Sie kommen immer mal wieder in bereits besuchte Gebiete und werden dort die schleichende Ausbreitung des Bösen bemerken. Das einst liebliche Elona wird mehr und mehr ein Sumpf aus Grauen und Schrecken – mit Tentakeln.

Mehr! Helden!

Neu sind die Helden. »Nanu? Helden sind doch in Guild Wars nicht neu! Held bin doch ich! Und die anderen Spieler sind auch allesamt Helden. Noch

mehr Helden? Was denn für Helden, bitteschön?«, mögen Sie jetzt denken. Wir verraten es Ihnen: Schon recht früh in **Nightfall** läuft Ihnen ein NPC-Krieger namens Koss über den Weg, der zukünftige Missionen an Ihrer Seite bestreitet, wenn Sie das möchten. Im Laufe der Geschichte gesellen sich weitere Recken aus allen Kämpfer-Klassen dazu. Alle haben ihre eigenen Geschichten, die teilweise miteinander verwoben sind. Arenanet deutete uns gegenüber auch eine Romanze an.

Haben Sie einen dieser NPC-Recken durch eine Quest »freigeschaltet«, dürfen Sie ihn mit in die Instanzen nehmen. Maximal drei Begleiter sind erlaubt. So sieht also eine mögliche Party in **Nightfall** folgendermaßen aus: Vier echte Spieler plus je-

weils ein Held oder zwei echte Spieler plus jeweils drei Helden. Die NPCs der anderen Spieler erscheinen übrigens in Ihrem Gruppenfenster mit neutraler Klassenbezeichnung. Sonst würden ja im schlimmsten Fall vier Krieger namens Koss durch eine Instanz stürmen. Und das will ja keiner. Das Besondere an Koss und seinen Kollegen: Sie können die Burschen lenken und ihnen richtige Befehle erteilen. So weisen Sie dem Mönch vielleicht die Aufgabe zu, ausschließlich Sie zu heilen. Oder Sie befahlen dem Elementarmagier, er möge bitte im Hintergrund bleiben und nicht irre in die Gegner preschen. Doch damit nicht genug: Selbst die acht Fertigkeiten sowie die Ausrüstung für die Helden lassen sich nach eigenem Gusto

zusammenstellen. Übrigens, keine Panik: Wer keine Lust auf Mikromanagement in den Instanzen hat, kann die Helden auch wie bisher über das altbekannte Setzen von Zielen (STRG plus Leertaste) lenken.

Die neue Übersichtlichkeit

Damit Ihr Bildschirm nicht vor lauter Statistik- und Wertefeldern aus allen Nähten platzt, hat Arenanet Attributs-, Fertigkeiten- und Inventar-Bildschirme zusammengelegt. Sie sehen alles auf einen Blick (unter anderem auch neue Inschriften-Upgrades für Waffen) und können per Auswahlmenü zwischen Ihrem Charakter und den Helden hin- und herschalten. Toll: Die Zweitklasse der NPC-Heroen lässt sich nach Belieben und auf der Stelle wechseln.



Harpyen greifen einen **Derwisch** und einen **Paragon** an. Der Derwisch wehrt sich mit einer Sense, der Paragon wirft Speere.



Kerak, Waldläuferin**Melonni, Derwisch****Dunkoro, Mönch****Morgahn, Paragon****Goren, Krieger****Zhed, Mesmer**

Gleiches gilt übrigens auch für Ihre PvP-Charaktere. So entfällt das eine oder andere lästige Neu-Erstellen vor einem Gildekrieg. Apropos PvP: Mit den KI-Helden addieren die Entwickler auch eine zusätzliche Arena-Art, die lange gewünschten Eins-gegen-Eins-Schlachtfelder. Solche Duelle hätten in ihrer ursprünglichen Bedeutung nicht recht funktioniert: Stellen Sie sich den Kampf zwischen einem Krieger-Mönch und einem Mönch-Mesmer vor, der könnte ewig gehen – je nach Fertigkeiten. Mit den Helden wird das anders und ein bisschen vergleichbar mit den Zaishen-Kämpfen, die Sie bereits seit **Factions** auf der PvP-Insel austragen können. Die Rolle

der Zaishen übernehmen Ihre eigenen Heroen, die Sie gezielt einsetzen dürfen.

Klasse Klassen

Kein neues **Guild Wars**-Kapitel ohne neue Klassen. Mit **Nightfall** gesellen sich der Paragon und der Derwisch zu den bereits bekannten acht Berufen. Während der Paragon trotz seiner martialischen Aufmachung mit Schild und Speer am besten im Hintergrund agiert und die Gruppe mit clever getimten Unterstützungsschreien schützt oder im Angriff stärkt, steht der Derwisch idealerweise nah an den Gegnern und greift mit seiner Sense an. Der Derwisch spielt sich deutlich intuitiver als der Paragon und ist eher für



Am Leben spendenden Fluss haben die Bewohner Elonas riesige Siedlungen errichtet. Diese **Städte** sind Treffpunkte für Spieler in Nightfall.

Leute geeignet, die direkt die Wirkung ihrer Aktionen sehen möchten. Der Paragon hingegen ist indirekt am effektivsten. Wer gerne einen Schutzmönch spielt, wird sich mit dieser Klasse auch schnell zurecht finden.

Bereits Ende Juli rief Arenanet zum PvP-Wochenende, um die beiden neuen Berufe an echten Spielern auszutesten. Die dabei gewonnenen Erkenntnisse führten zu kleineren Änderungen bei Derwisch und Paragon. **PET**



Die Anzeige von **Heil-** und **Schadenspunkte** ist in Nightfall größer als in den Vorgängern.

GUILD WARS: NIGHTFALL

petra@gamestar.de

Genre: Online-Rollenspiel
Termin: 27. Oktober 2006

Entwickler: Arenanet / NCsoft
Status: zu 85% fertig

Petra Schmitz: »Als passionierte PvP-Spielerin war ich zunächst etwas enttäuscht über den anderen Schwerpunkt von Nightfall. Nach dem Tag bei Arenanet bin ich aber überzeugt, dass mir die Hatz auf das Böse in Elona mindestens so viel Freude bereiten wird, wie das Verhauen der Kurzicks im Vorgänger. Die ganzen tollen Ideen machen das an sich schon perfekte Konzept von Guild Wars noch perfekter. Und außerdem schenkt mir Nightfall endlich die Eins-gegen-Eins-Arena. Da ziehe ich ganz sicher ein, wenn ich die Story-Kampagne hinter mir habe.«

POTENZIAL AUSGEZEICHNET



DVD:
Video-Special



GAMESTAR.DE:
Screenshot-Galerie
QUICKLINK 2783

Rainbow Recon Cell?

RAINBOW SIX VEGAS

Terroristen machen das Überleben in Las Vegas zum Glücksspiel. Doch das Rainbow-Team mischt die Karten neu und rettet die Jackpot-Metropole.

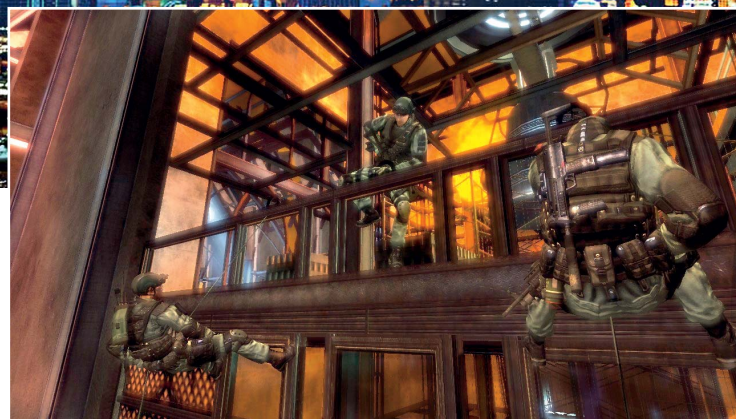
Was happens in Vegas, stays in Vegas«, auf Deutsch: »Was in Vegas passiert, kommt niemals ans Licht.« Das Motto der Spielerstadt verleitet zwar zu Fehlritten, ist allerdings Mumpitz. Denn als Terroristen beabsichtigen, die Wasservorräte von Vegas zu vergiften und den Hoover-Damm zu sprengen, bekommt schnell die ganze Welt Wind davon. Im Actionspiel **Rainbow Six: Vegas** können mal wieder nur die harten Burschen des Rainbow-Teams gegen die Bedrohung helfen. In ihrem mittlerweile fünften Abenteuer verzichten sie erneut auf Einsatzplanung oder

Team-Verwaltung und stürzen sich direkt in trotzdem sehr taktische Ballerei. Gut so, denn wie in der Fernsehserie **24** bleibt nur ein Tag Zeit, um Vegas zu retten.

Nothing but a Hound Dog

Die Story von **Rainbow Six: Vegas** erfahren Sie ähnlich wie in **Ghost Recon: Advanced Warfighter** während kurzer Hubschrauberflüge zwischen den Einsätzen oder durch eingblendete Nachrichtensendungen – die Textbriefings aus dem Vorgänger **Lockdown** sind Vergangenheit. Netter Gag: Vom Hauptquartier aus meldet sich hin und wieder der alte Rainbow-Kämpfe Ding Chavez zu Wort.

Die Top-Terroristin hinter den Anschlägen heißt Irina Morales, auf Rainbow-Seite stehen ihr neben dem Teamchef Logan



Am Seil lässt sich das Team herunter, um gemeinsam durch die Fenster zu brechen.

Keller der Sprengmeister Mike Walter und der Aufklärungsfachmann Jung Park gegenüber. Im Vergleich zu früheren Titeln der Serie ist der Trupp also auf drei Mann geschrumpft, zudem sollen die Fachgebiete der Männer nur an besonders dafür gedachten Stellen in den Levels wichtig werden. Die früher ohnehin selten benutzte Pla-

nungsphase schenken sich die Entwickler wie in **Lockdown**, auch werden Sie keine Teammitglieder direkt steuern können. Klingt nach Kahlschlag? Stimmt, allerdings will Ubisoft Montreal auch etliche Neuerungen einbauen, damit aus **Rainbow Six: Vegas** kein **Serious Sam** wird und sich alte Fans der Reihe nicht entsetzt abwenden.



Das Innere des Inka-Hotels erinnert an das reale Luxor-Casino. Von den oberen Etagen seilen sich Gegner ab.





Inmitten scheppernder **Slot-Machines** schießen wir auf Terroristen. Kollege Jung wird gleich aus der Deckung links stürmen (alle Bilder: Xbox 360).

Suspicious Minds

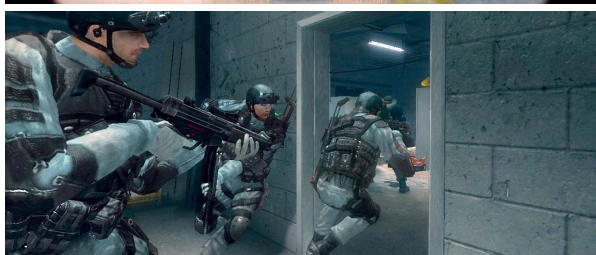
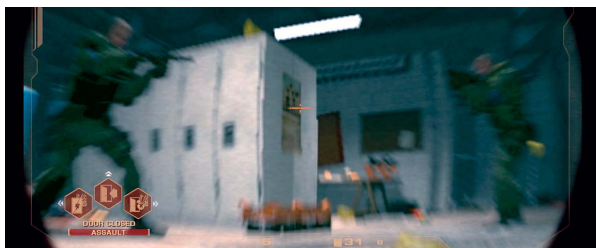
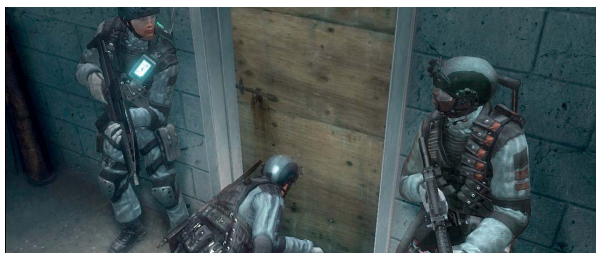
Eine Leihgabe aus dem **Splinter Cell**-Universum ist die so genannte Snake Cam. Damit schaut Logan Keller heimlich unter Türen durch, um die Situation im nächsten Raum auszuspiionieren. Der Clou: Per »Team Tag« kann er bis zu zwei Feinde markieren, die von den Kameraden bevorzugt erledigt werden, wenn Keller den Befehl zum Aufsprengen der Tür gibt. Dieses Taggen funktioniert auch, wenn sich die Rainbows an Fassaden abseilen – auf Wunsch sogar kopfüber – und dann gemeinsam durch die Fenster brechen. Beim Anspielen von **Rainbow Six: Vegas** hat uns diese Funktion schon sehr viel Spaß gemacht. Es ist extrem befriedigend, wenn ein so vorbereitetes Manöver in wenigen adrenalineschwängerten Sekunden erfolgreich über die Bühne geht. In diesen Momenten geht das OPA-Konzept der Entwickler voll auf.

OPA hat nichts mit Sam Fisher zu tun, sondern steht für »Observe, Plan, Assault«, also »Beobachten, Planen, Angreifen«. Das heißt nichts anderes, als dass Sie immer wieder blitzschnell die Situation analysieren müssen, um dann fix die weitere Vorgehensweise zu entscheiden. Denn im terrorgeschüttelten Las Vegas herrscht

ständig Zeitdruck. In einer Szene sollen wir etwa eine Geisel befreien, die von den Entführern vor laufenden Kameras gefoltert wird. Wer dabei zu lange an seiner Taktik herumtütelt, rettet nur noch eine Leiche.

Heartbreak Hotel

Trotz des Spielstitels werden sich die Rainbows durch keins der bekannten Casinos in Las Vegas kämpfen. Der Grund sind rechtliche Probleme, denn kein Hotelbesitzer will seine Gäste als Geisel in einem Computerspiel sehen. Trotzdem fühlen sich Vegas-Kenner schnell heimisch. Berühmte Gebäude wie die Luxor-Pyramide oder der Stratosphere Tower leuchten während der Hubschrauber-Rundflüge durch die Nacht. Und für die Einsätze selbst haben sich die Entwickler einfach neue Casinos ausgedacht. Unsere Probemission führte zum Beispiel durch das »Dante's«, einen Komplex im Stil einer gotischen Kathedrale, komplett mit Glockenturm und Fegefeuer im Keller. Allerdings ist das Team nur rund 30 Prozent des Spiels in glamourösen Casinos unterwegs, den Rest der Zeit schleichen Sie durch Versorgungsgänge, Hinterzimmer und Tiefgaragen. Schließlich sollen auch die Geheimaktionen des Rainbow-Teams möglichst niemals ans Licht kommen.



Per **Snakecam** checken wir die **Situation** im Raum, dann folgt der **Angriff**.

RAINBOW SIX: VEGAS

markus@gamestar.de

Genre: Taktik-Shooter
Termin: November 2006

Entwickler: Ubisoft Montreal / Ubisoft
Status: zu 90% fertig

Markus Schwerdtel: »Hubschrauber aus Ghost Recon, Kamera und Schleichen aus Splinter Cell – Ubisoft vereint geschickt Elemente der drei großen hauseigenen Actionserien. Kein Wunder, dass ich bei den Einsätzen unserer Vorabversion schon eine Menge Spaß hatte. Nach dem lahmten Lockdown finden Taktik und Action nun zusammen, das OPA-Prinzip funktioniert hervorragend. Ich bin gespannt, ob es die geplanten 15 Solo-Spielstunden hindurch trägt.«

POTENZIAL SEHR GUT



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK 2814

»Das Beste aus Diablo 2 und Sacred«

LEGEND HAND OF GOD

Nach Jahren des Aufbauspiels haben sich die deutschen Entwickler nun aufs Action-Rollenspiel eingeschossen: Legend soll mit Sacred 2 um die Wette laufen.

Manchmal rumort die Kritik von Spieleheften im Herz der Designer. »In der GameStar«, grummelt Jan Beuck, »haben wir für Restricted Area 5 von 10 Punkten in der Grafikwertung bekommen. Das war frustrierend!« **Restricted Area** war ein Action-Rollenspiel im Zukunfts-Szenario und der Erstling für Beuck und sein Studio Master Creating. Zum »berühmten Entwicklerteam«, wie die Presseabteilung von Anaconda fabuliert, sind die Hamburger dadurch nicht geworden. Aber sie haben Erfahrung gesammelt für ihr zweites Werk **Legend: Hand of God**, mit dem nun der Durchbruch kommen soll. Nicht zuletzt grafisch: »Diesmal«, sagt Beuck, »haben wir

über ein Jahr allein in die Technologie gesteckt.« Damit sich die 5 Punkte nicht wiederholen.

Kinokämpfe

Das vorläufige Ergebnis durften die geladenen Journalisten auf der Games Convention in Leipzig zum ersten Mal begutachten. Zwei erfahrene Special-Effects-Grafiker der **Herr der Ringe**- und **Harry Potter**-Filme hat sich Master Creating eingekauft, in Bulgarien ein Zweistudio eröffnet und dort 21 Mann an die Grafik gesetzt. Auf dem Schirm läuft das Resultat: Butterweich animiert entspinnen sich in der hauseigenen Engine Zweikämpfe, die filmhaft choreographiert wirken. Statt Monsterhaufen, die Draufhau-Animationen in der Dauerschleife abspulen, präsentiert **Legend** seine Duelle als sekundengenaue Folge von Schwertstichen, Schildparaden, Ausweichsprüngen und Zurücktorkeln nach Treffern. Je nach Gegner reagiert unser Paladin-Held automatisch anders: Den Schild, mit dem er Goblinschläge abfängt, hebt er beim schweren Troll gar nicht erst; dessen zerschmetternden Hammer-

schlägen entgeht ohnehin nur, wer nicht mehr am Ort des Aufpralls steht. Abservierten Feinden gibt der Held mit einem kameraschwenkend in Szene gesetzten Zeitlupen-Todesstoß den Rest. Die Handvoll Kämpfe, die Master Creating in diesem »Cinematic Combat System« genannten Stil demonstrierte, wirkten entsprechend eindrucksvoll. Allerdings ist weder absehbar, wie viel Abwechslung in die Schlagabtausche kommt, noch wie das System funktioniert, wenn Sie's mit einem ganzen Rudel Gegner auf einmal zu tun bekommen.

Wo der Geist leuchtet

Legend: Hand of God wird ein Action-Rollenspiel wie **Restricted Area**, nur eben in einer Fantasy-Welt. Damit das Szenario stimmig ausfällt, hat Master Creating noch einmal in die Tasche gegriffen und Susan O'Connor angeheuert. Die erfahrene Spiele-Autorin hat die Handlung für atmosphärische Werke wie **Act of War** und **Dungeon Siege 2** geschrieben; für **Legend** soll sie die Geschichte ausfeilen. Und die geht so: Ein junger Paladin-Adept meditiert

just an dem Tag im nahen Tempel, als sein Kloster überrannt und ausgelöscht wird. Als einziger Überlebender beginnt er die Suche nach den Schuldigen. Ehrensache, dass O'Connor auch noch eine große Weltbedrohung in petto hat. Die Reise des Rächers beginnt im Grünland und soll unter anderem in einen Elfenwald, ein Zwerggebirge, ins Eis, die Wüste und einen Sumpf führen – die ganze Fantasy-Palette also. Den Genre-Standard ergänzt Master Creating durch interessante Ideen. So steuern Sie zum Beispiel keinen Mauszeiger im eigentlichen Sinn, sondern einen Lichtgeist, der wie ein weißglühender Vogel aussieht. In der Außenwelt schlägt sich das erst mal nicht nieder. Doch sobald Sie in Höhlen treten, fungiert der Begleiter als Taschenlampe, mit der Sie dunkle Stellen ausleuchten. Zudem soll der (noch



Große Gegner erledigen Sie mit einem Todesstoß.



Zum **Fantasy-Repertoire** von Legend gehört das übliche Getier. Und Kisten.



In den zufallsgenerierten **Dungeons** lauern Skelette und dunkle Stellen.



Die Kämpfe laufen filmhaft animiert ab. In der Bildmitte schwebt Ihr Cursor, ein **Lichtgeist**.

namenlose) Geist auch in die Handlung integriert sein und im Spielverlauf weitere besondere Fähigkeiten lernen.

Ein Held, eine Handlung

Sie haben's vielleicht schon gehahnt: Wenn die Handlung einen Paladin zum Helden hat, ist kein Platz für Charakterklassen. »Mit einem festen Charakter ist es viel leichter, eine tiefgehende Story zu erzählen«, begründet Jan Beuck diese Entscheidung. Entsprechend werden Sie keinen Magier, Barbaren oder Bogenschützen wählen dürfen. Dafür lässt sich Ihr Streiter flexibel spezialisieren. Neben den üblichen Attributen gibt's Fertigkeiten, die Sie erlernen und verbessern dürfen – beispielsweise Magieschulen oder Waffentechnik. Dazu kommen die klassischen Talentbäume. Davon soll es zehn Stück geben, unter denen Sie sich für zwei entscheiden – die Kombination bestimmt dann Ihre Spielweise, ähnlich wie in **Titan Quest**. Und Ihre Auswahl schaltet Mischef-

fekte frei: Wer etwa Feuermagie und Bogenschießen kombiniert, kann Feuerpfeile anlegen.

Aus Fehlern gelernt

Master Creating hat sich mit **Legend** viele ehrgeizige Ziele gesetzt: filmreife Präsentation, ernst zu nehmende Handlung, ausgefeilte Charakterentwicklung. »Wir mischen das Beste aus Sacred und Diablo 2«, sagt Jan Beuck; »Wir haben eine große, handgebaute Welt wie Sacred und zufallsgenerierte Dungeons wie Diablo 2.« Gerade die Zufallselemente hatten im Vorgänger **Restricted Area** viel Bug-Ärger mit sich gebracht, aber aus den Fehlern der Vergangenheit habe man gelernt, beteuert Beuck. Die Zufalldungeons seien diesmal ausgewogener und teils stärker vorgegeben, etwa wenn Bosskämpfe anstehen. Und um einen verbuggten Multiplayer-Teil zu vermeiden, wie ihn **Restricted Area** besaß, hat Master Creating eine ganz einfache Lösung gefunden: Es wird keinen geben. CS



► DVD:
Trailer



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
[QUICKLINK 2836](#)

LEGEND: HAND OF GOD

Genre: Action-Rollenspiel
Termin: 2. Quartal 2007

Entwickler: Master Creating / Anaconda
Status: zu 40% fertig

Christian Schmidt: »Schick animiert! Für weitere Aussagen ist es noch zu früh. Denn außer kurzen Passagen haben wir noch nichts vom Spiel gesehen. Und gerade Action-Rollenspiele muss man eine Zeitlang ausprobieren können. Warum ich trotzdem zuversichtlich bin: Ich habe Restricted Area gern gespielt. Das war zwar bugverseucht, aber ordentlich konzipiert. Wenn Legend darauf aufbaut, dürfen wir auf einige Überraschungen gespannt sein.«

Grenz net so blöd!

FRONTLINES FUEL OF WAR

Das erste eigene Spiel eines ehemaligen Mod-Teams wird eine Kreuzung aus Battlefield 2 und Enemy Territory: Quake Wars – und es nutzt die Unreal Engine 3.

Geht es nach zig aktuellen Spielen, ist unsere Zukunft in Stein geschossen – mit Kugeln aus modernen Waffen. Auf dem Stein zu lesen: Krieg! Laut **Frontlines: Fuel of War**, einem Taktik-Shooter der Kaos Studios, kämpfen bald zwei große Allianzen um die schwindenden Welt-Ressourcen. Auf der einen Seite ballert die Western Coalition (USA und Europa), auf der anderen Seite die Red Star Alliance (Russland und China).

Die Mitarbeiter der Kaos Studios setzen sich übrigens großteils aus ehemaligen Bastlern der **Battlefield**-Modifikation **Desert Combat** zusammen. Kein Wunder also, dass der Schwerpunkt von **Frontlines: Fuel of War** auf dem Multiplayer-Part liegen soll.

Spiel-Mix

Frontlines heißt das Spiel nicht von ungefähr, denn anders als beispielsweise in **Battlefield 2** geht es nicht darum, Flaggen-



Über ein **Kommunikationssystem** soll der Mann am MG eines Panzers den Rest der Mitfahrer informieren können, wohin er zielt.

punkte zu erobern, sondern darum, den Gegnern Terrain abzunehmen. Dabei können Sie sich Squads anschließen, um Aufgaben zu erfüllen – ähnlich wie in **Enemy Territory: Quake Wars**, wo Brücken gebaut oder

Vorposten eingenommen werden müssen. So will man sicherstellen, dass sich der Kampf nicht in vielen kleinen Scharmützel über die Karte verteilt.

Ähnlich wie in **Battlefield 2** gestaltet sich das Soldaten-Management: Sie werden bei Erfolg an der Front mit effektiveren Bleipusten und Vehikeln belohnt. Insgesamt 60 Fahrzeuge und Waffen (auch fliegende Drohnen) hält das Spiel bereit.

Wir sprengen den Weg frei!

Das Terrain von **Frontlines: Fuel of War** soll zerstörbar sein. Kaos will, dass sich die Spieler ihren eigenen Weg zum Sieg erarbeiten und nicht auf festgetretenen

Routen durchs Unreal-Engine-3-Gelände marschieren. Damit das auch koordiniert vonstatten geht, soll die Kommunikation fast wie im echten Leben funktionieren. Soldaten, die im gleichen Gefährt unterwegs sind, sollen spezielle Möglichkeiten haben, sich untereinander zu verständigen – etwa darüber, welches Ziel als nächstes aufs Korn genommen werden soll. Wie genau das ablaufen wird – ob über Einblendungen oder einen speziellen Chat – hat Kaos bisher noch nicht erklärt. Und inwiefern sich diese Technik im Solo-Modus nutzen lassen wird, steht auch noch in den Sternen, spricht: ob die KI der Soldaten schlau genug dafür ist. **PET**

Die **Waffen** sind futuristische Versionen heutiger Modelle.



Auch der Krieg der Zukunft verlangt noch nach **Infanterie**.



FRONTLINES: FUEL OF WAR

Genre: Taktik-Shooter
Termin: 3. Quartal 2007

Entwickler: Kaos Studios / THQ
Status: zu 50% fertig

Petra Schmitz: »So richtig neue Impulse scheint Frontlines: Fuel of War nicht ins Genre zu bringen. Das meiste kennen wir schon aus der Battlefield-Reihe. Aber wenn es die Jungs von Kaos fertigbringen, zerstörbares Terrain wirklich gut, wirklich effektiv nutzbar ins Spiel einzubauen, dann schaffen sie etwas, das bisher viele vergeblich versuchten. Darauf bin ich sehr gespannt!«



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK **2884**

Pimp my Pistole

INFERNAL

Ryan Lennox tut das, was viele wollen, sich aber nicht trauen: Er geht auf einen Rachefeldzug gegen seine ehemaligen Kollegen. Und hat dabei teuflische Unterstützung.

Ryan Lennox ist sauer, richtig sauer. Denn er hat seinen super bezahlten Job bei der Himmelsagentur Ether-Light verloren. Rausgeworfen wegen schlechten Lebenswandels: zu viele Weibergeschichten, Drogen und Alkohol. Das passe nicht zum öffentlichen Image der Firma, hieß es. Und jetzt will genau diese Agentur auch noch aus der Erde ein biblisches Paradies erschaffen und alles Böse verschwinden lassen. Das geht dem kantigen Ryan natürlich gehörig gegen den Strich, und so verbündet er sich mit dem ehemaligen Erz-

feind, der teuflischen Abyss Agency, um es seinen Ex-Kollegen so richtig heimzuzahlen.

Rennen, Schießen, Töten

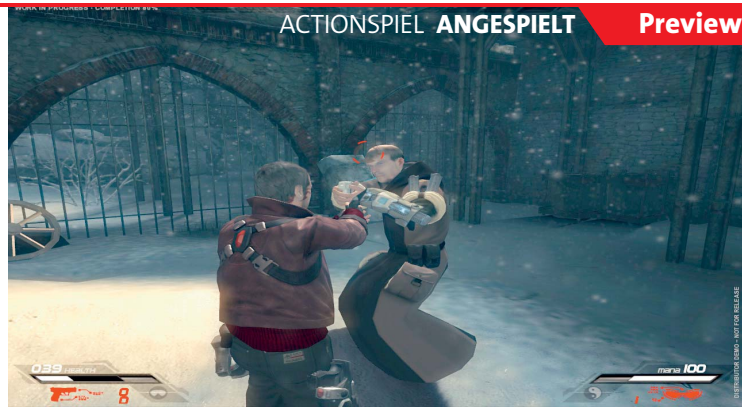
In einer weit fortgeschrittenen Preview-Version des Actionspiels **Infernal** konnten wir Ryan auf seinem Rachefeldzug begleiten. Ähnlich wie in **Max Payne 2** steuern wir den Helden aus der Schulterperspektive durch düstere Katakomben, verlassene Lagerhallen und zauberhafte Winterlandschaften. Die einzigen Gegner, die sich uns dabei in den Weg stellen, sind die Schergen der Himmelsagentur.



Der **Flammenwerfer** setzt unserem Helden schwer zu.



Aus den Leichen seiner Feinde gewinnt Ryan neue **Lebensenergie**.



Traumhafte Kulisse, alptraumhaftes Szenario: Ryan erledigt einen himmlischen Gegner.



Bei Munitionsknappheit greift Ryan auf seine **übersinnlichen Fähigkeiten** zurück.

Die bekämpfen wir mit unserem Waffenarsenal aus Wurfsternen, Pistole, Maschinengewehr und Flammenwerfer. Ryan hat aber zusätzlich zu diesen konventionellen Mitteln noch einige magische Tricks auf Lager, die an seinem Manavorrat zehren: Er kann jede Waffe mit seinen neu gewonnen teuflischen Kräften aufpeppen. So verwandelt er den Wurfstern in einen Feuerball und kann mit dem MG doppelt so schnell schießen. Bei größeren Gegnergruppen greift Ryan auf seine Teleporter-Fähigkeit zurück und beamt sich hinter seine Feinde, um sie dann mit einigen gezielten Gewehrsalven in den Rücken zu erledigen.

Allzu verschwenderisch dürfen wir mit unseren Schießkol-

ben nicht umgehen, denn der Nachschub an Munition ist rar gesät. Zum Glück beherrscht Ryan Telekinese. Damit kann er nicht nur Gegenstände per Gedankenkraft bewegen, sondern auch Gegner hochheben und in die Tiefe werfen. Die Telekinese-Funktion steuert sich leider noch etwas kompliziert und träge, so dass die Himmelsschergen uns locker ein paar Kugeln verpassen können, während wir mit der Bedienung kämpfen. Die meiste Zeit liefern wir uns in **Infernal** Schussduelle mit den Gegnern, manchmal müssen wir auch kleine Rätsel lösen oder Hüpf- und Schleicheinlagen bestreiten. Neue Lebensenergie bekommt Ryan von den Leichen seiner erledigten Widersacher.

PM

INFERNAL

Genre: Actionspiel
Termin: Ende 2006

Entwickler: Metropolis Software / Playlogic
Status: zu 80% fertig

Patrick Maier: »Das Gefühl der drohenden Apokalypse vermittelt Infernal dank der teuflisch schönen Grafik und der bedrückenden Endzeitatmosphäre schon jetzt hervorragend. Dazu kann ich mich mit dem Antihelden Ryan Lennox richtig gut identifizieren. Für die fertige Version Ende des Jahres wünsche ich mir, dass Metropolis noch etwas an der Steuerung des Spiels feilt und ich nicht auf die immer gleich aussehenden Gegner treffe.«

POTENZIAL SEHR GUT



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK 2879

Diablo als Comic

SILVERFALL

Zweihänder gegen Kettensäge: Im Action-Rollenspiel aus Frankreich entflammt ein Konflikt zwischen Natur und Technik. Und Sie schlagen sich auf eine Seite.



Kampf gegen die **Baumdrachen**: Unser Held ① feuert Todesgeschosse auf das größere der Monster ②. Gefährtin Morka ③ schockfrostat das kleinere ④ per Eiszauber.

Bonjour Monsieur Diablo, mon Name ist Silverfall und isch bin gekomme, pour disch zu besiege – erzittere vor meinem Baguette des Todes!« Erraten, der nächste ambitionierte Bewerber auf den Action-Rollenspiel-Thron stammt aus Frankreich, und zwar vom Pariser Entwickler Monte Cristo (7 Sins, City Life). Wie gut die Chancen auf den **Diablo 2**-Sturz tatsächlich stehen, durften wir mithilfe einer Beta-Version schon mal ausprobieren. Dabei fanden wir zwar leider kein Ba-

guette des Todes, dafür aber viele andere frische Ideen.

Mit Vollgas ins Abenteuer

Schon zu Spielbeginn macht **Silverfall** einiges anders als **Diablo**, **Sacred**, **Titan Quest** und Kollegen. Statt mit einem Küchenmesser harmloses Kleinvieh zu bekämpfen, entfesseln wir gleich Meteoritenstürme, beschwören Elementarwesen und fordern einen geflügelten Dämonen heraus. Der Trick: In den ersten Minuten spielen wir nicht unseren zuvor erstellten

Helden, sondern dessen Mentor, der mit mächtigen Zaubersprüchen eine Untoten-Invasion in der Stadt Silverfall zu verhindern versucht.

Es kommt, wie es kommen muss: Der Versuch scheitert, der Mentor verschwindet, die Bewohner müssen fliehen, wir landen mit unserem Helden in einem Flüchtlingslager und – nun ja – bekämpfen Kleinvieh mit unserem Küchenmesser. Dennoch erfüllen wir die ersten Aufträge der Lagerbewohner äußerst motiviert. Zum einen,

weil wir dank des Story-Kniffs wissen, zu welchen mächtigen Fähigkeiten uns das Erfahrungspunkte-Hamstern führen wird. Zum anderen, weil die stilvolle Zeichentrick-Grafik das eigentlich altbekannte Skelett- und Zombie-Kleinvieh optisch erfrischend neu inszeniert. Und auch der Begriff Kleinvieh relativiert sich schnell: Kurz nachdem wir die ersten Skelette in die Zeichentrickhöhle geschickt haben, begegnen wir auch großen Wasserspinnen und riesigen Baumdrachen.



Spielbeginn mit Knalleffekt: In den ersten Minuten steuern wir einen mächtigen **Magier**.

Öko oder Techno?

Nachdem wir die ersten Aufträge »Töte dieses Monster« oder »Hole diesen Gegenstand« erfolgreich erledigt haben, bringt **Silverfall** etwas Neues ins Spiel: unser Gewissen. Ein Handwerker aus dem Flüchtlingslager möchte von uns, dass wir Pumpen im Sumpf installieren und eine Zeitlang gegen Monster verteidigen. Schlecht für das Ökosystem, aber gut für die Energieversorgung des Lagers. Unsere Entscheidung beeinflusst nicht nur unseren Kontostand, sondern auch unsere Spielweise: In der Welt von **Silverfall** brodelt allgegenwärtig der Konflikt zwischen Natur und Technik. Je nachdem, auf welche Seite wir uns schlagen, entwickelt sich auch unser Held. Nur umweltbewusste Baumschmuser können die magischen Druidenstiefel tragen, gegnerverwirrende Bienen-schwärme befehligen und sich schließlich in einen Werwolf verwandeln. Dafür dürfen nur Techniknarren im Nahkampf Kettensägen schwingen, den Schusswaffengebrauch erlernen und mit Implantaten ihre Charakterwerte verbessern.



Trotz **Zeichentrickgrafik** wirkt das Spiel nie kindisch.

Wenn wir nun den Auftrag des Handwerkers erfüllen, bewegt sich der Einstellungsbalken im Charaktermenü um 15 Punkte in Richtung Technik; genug, um beim nächsten Levelaufstieg die erste Fertigkeit aus dem entsprechenden Talentbaum zu lernen. Die rund 150 Fähigkeiten unterteilen sich aber nicht nur in Technik und Natur, sondern auch in Nah- und Fernkampf sowie die drei Magieschulen Nekromantie, Heilung und Elementarzauber.

Waffenlos zum Erfolg

Wir entscheiden uns gegen den Handwerker und helfen stattdessen einer Druidin, büffel-mordende Jäger aus einem Wald zu vertreiben. Spanender wäre es freilich gewesen, für die Natur-Seite die Pumpen zu sabotieren. Hier verschenkt **Silverfall** viel Potenzial des Natur-gegen-Technik-Konflikts: Zumindest in unserer Preview-Version gaben die beiden Fraktionen zwar unterschiedliche Aufträge, jedoch nie in direkter Konkurrenz zueinander.

Dennoch bemüht sich **Silverfall** erheblich mehr als etwa **Titan Quest**, abseits des mechanischen Gegenstände- und Erfahrungspunkte-Hamsterns eine glaubwürdige Spielwelt zu schaffen. Dafür sorgen in erster Linie die langen, teils recht witzigen Dialoge, die nicht nur die Story transportieren, sondern echten Einfluss aufs Spiel haben. So können wir die Jäger mit ein wenig diplomatischem Fingerspitzengefühl überreden, den Wald kampfflos zu verlassen. Und nur, weil wir uns mit allen Lagerbewohnern unter-



Gewissensfrage: Unterstützen wir den **Handwerker** bei der Installation von Pumpen?

halten, lernen wir die Trollin Morka kennen, die uns schließlich auf unseren weiteren Abenteuern begleiten möchte. Bei den Kampfgefährten wählt **Silverfall** einen gelungenen Mittelweg aus **Dungeon Siege 2** und **Diablo 2**. Wir können zwar auf Morkas Inventar zugreifen, im Gefecht agiert unsere Trollfreundin jedoch selbstständig. Allerdings dürfen wir per Dialog bestimmen, ob sie sich dabei mehr auf Heil- oder Kampfzauber konzentrieren soll.

Tolle Fauna, öde Flora

Gemeinsam mit Morka ziehen wir noch drei Stunden lang

durch die Welt von **Silverfall**, entdecken zwar abwechslungsreiche Monster und einen beeindruckenden Endgegner, durchstreifen dabei aber nur eine öde Wald- und Sumpflandschaft. Hoffentlich bietet die fertige Version mehr landschaftliche Abwechslung! Und gerade, als uns die Geschichte endlich zu einem Dungeon führt, beendet die Preview-Version unser Abenteuer. Wie gemein: Jetzt können wir erst mit der Testversion herausfinden, ob sich unter den dort verborgenen Schätzen nicht vielleicht doch noch das Baguette des Todes befindet.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:2868



Ein Held, zwei Entwicklungsmöglichkeiten: Techniknarren tragen **Dampfrüstungen** und ro-tierende Äxte, Naturfreunde verwandeln sich in einen nahkampfstarken **Werwolf**.

SILVERFALL

heiko@gamestar.de

Genre: Action-Rollenspiel
Termin: 4. Quartal 2006

Entwickler: Monte Cristo / Flashpoint
Status: zu 85% fertig

Heiko Klinge: »Mein Herz hat Silverfall schon gewonnen: Die stilvolle Zeichentrickgrafik macht mich zur Hauptfigur eines Fantasy-Comics, der Konflikt zwischen Natur und Technik weckt ungewöhnlich viele Emotionen für ein Action-Rollenspiel. Meinen Verstand muss Silverfall aber noch überzeugen: Gibt's genug optische Abwechslung? Klappert das Balancing? Zündet die Story? Taugt der Multiplayer-Modus? Ich freue mich schon darauf, es herauszufinden!«

POTENZIAL GUT



► DVD XL: Video-Special



► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
[QUICKLINK 2867](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:2867)

Tausendsassa

DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC

Orks, Goblins, Mana: Klingt nach Rollenspiel, ist es aber nicht wirklich. Denn Ubisofts Actionspektakel spielt sich eher wie ein Ego-Shooter.



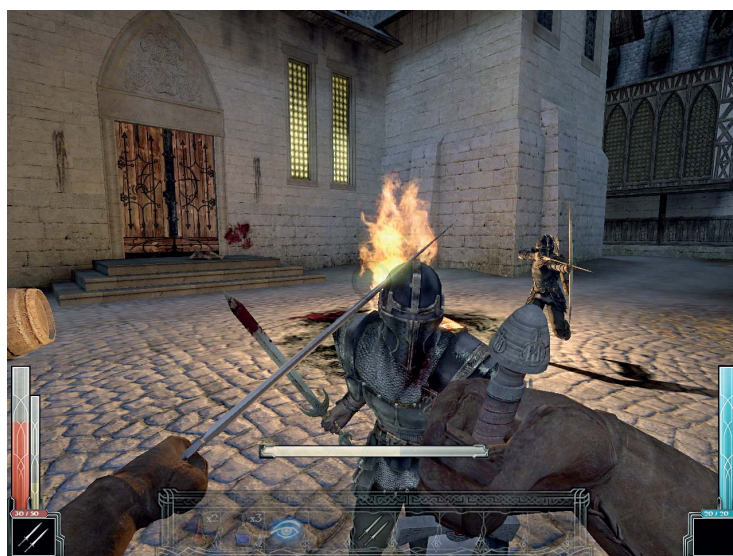
Herumstehende **Kisten** können Sie auch als Waffen benutzen und auf Ihre Gegner werfen.

Kevin ist ein armes Geschöpf. Denn Kevin ist ein Goblin aus dem Action-Rollenspiel **Dark Messiah of Might & Magic**. In mehreren kurzen Internet-Videos demonstriert Kevin seit ein paar Wochen, was Goblins im Spiel so machen: sterben. Und zwar auf immer neue Art und Weise. Mal geht er in Flammen auf, mal fliegt er gegen ein Nagelbrett, dann wieder wird sein Kopf abgetrennt. Kevins Martyrium vermittelt schon einen guten Eindruck vom Spielgeschehen. Denn wie Sie in **Dark Messiah** Ihren Gegnern zu Leibe rücken, bleibt ganz Ihnen überlassen.

Schöner Töten dank Physik

Sobald Sie ein Missionsziel erfüllt haben, bekommen Sie Erfahrungspunkte, mit denen Sie Ihre Fähigkeiten als Kämpfer, Magier und Dieb ausbauen. So machen Sie aus Sareth, dem Helden des Spiels, den Charaktertypen, der Ihnen am meisten zusagt. Als reinrassiger Krieger gehen Sie mit mächtigen Schwerthieben auf die Orks los. Als Dieb schleichen Sie sich im Schatten an die

Wachen an und erledigen sie mit einem Dolchstoß in die Kehle. Oder klauen ihnen, ähnlich wie in der **Thief**-Reihe, unbemerkt den Schlüssel zu einer Truhe oder einem Geheimgang. Als Magier schließlich schleudern Sie Feuerbälle und Blitze auf Ihre Gegner oder lassen sie zu einem Eisblock erstarren. Sareth ist aber nicht auf eine Klasse festgelegt, denn die Talente lassen sich beliebig kombinieren. Ein schleichender Magier, ein Schwertkämpfer, der Blitze schleudert oder ein Bogenschütze, der Schlösser knacken kann: alles kein Problem. Egal aber, auf welche Art Sie vorgehen, einen Verbündeten haben Sie immer: Ihre Umwelt. Denn Dank der Source-Engine sieht die Fantasy-Welt Ashan nicht nur gut aus, sondern verfügt auch über eine korrekt berechnete Physik, die Sie zu Ihren Gunsten einsetzen können. Entdecken Sie zum Beispiel eine Gruppe Goblins unter einem Podest, treten Sie kurzerhand den Stützbalken ein, und die Gegner werden unter dem herabstürzenden Schutt begraben. Oder Sie kickten einen



Bewaffnet mit Schwert und Bogen gehen die **Wachen** auf den Helden Sareth los.

unaufmerksamen Ork einfach in den Abgrund. Das Spiel lässt Ihnen in solchen Situationen oft die Wahl, wie Sie vorgehen.

Battlefield of Might & Magic

Während die Arkane Studios dem Solopart den letzten Feinschliff verpassen, arbeitet Kuju Entertainment parallel am Mehrspielermodus. Zu Beginn stellen Sie sich aus fünf Klassen und 60 Fähigkeiten einen Char-

akter zusammen und ziehen dann in den Modi Deathmatch, Team-Deathmatch oder Crusade in den Kampf. Crusade ähnelt stark dem Conquest-Modus aus **Battlefield 2**. Im offenen Beta-Test fiel uns auf, dass es noch große Probleme beim Balancing gibt. Der Bogenschütze kann zum Beispiel kaum mit den anderen Klassen mithalten, weil seine Pfeile so langsam fliegen, dass die Gegner bequem ausweichen können. **PM**



Stillgestanden: Dieser Goblin stellt nach einem Eiszauber keine Gefahr mehr dar.

DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC

Genre: Actionspiel
Termin: 26. Oktober 2006

Entwickler: Arkane Studios / Ubisoft
Status: zu 90% fertig

Patrick Maier: Der Schwerpunkt von **Dark Messiah** liegt eindeutig auf den schnellen, actionbetonten Kämpfen. Und damit trifft es genau meinen Geschmack. Ob ich mich als Schwertkämpfer, Meisterdieb oder Magier ins Abenteuer stürze, **Dark Messiah** bleibt immer fair. Stets gibt es mehrere Wege, um weiterzukommen. Ich weiß jetzt schon, wo ich im Oktober bin: in Ashan. Und dann geht es Kevin und seinen Kumpels an den Kragen.«

POTENZIAL SEHR GUT



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK 2855

Der Krieg mit Steinen drin

WAR ROCK

Ein Kampf tobt online mit modernen Waffen, unterschiedlichen Klassen, Panzern, Jagdflugzeugen und Kampfhubschraubern. Klingt nach Battlefield 2? Ist es aber nicht. Oder doch, ein bisschen.

Sie wollen Panzer? Hier, geschenkt. Noch einen Hubschrauber dazu? Bitte schön. Oder doch lieber Bomben legen und dafür keinen Cent bezahlen? Kein Problem. Denn der Entwickler Dream Execution werbelt zurzeit an seinem **Battlefield 2-Klon War Rock**, und die Koreaner schicken den Online-Shooter mit einem ungewöhnlichen Konzept ins Rennen um die Multiplayer-Krone: Das Spiel gibt's kostenlos zum Herunterladen, einzig für exklusive Waffen und Ausrüstung müssen Sie bares Geld bezahlen. Wollen Sie das nicht, greifen Sie einfach zur Standardausrüstung und stürzen sich in Online-Gefechte mit bis zu 32 Spielern. Wir haben uns in die laufende Beta-Phase eingeklinkt und dem Thronanwärter auf die Gewehrläufe geschaut.

Counter-Battle Strike-Field

War Rock bietet drei Spielmodi: In »Vehicle Combat« liegt der

Fokus der Karten auf groß angelegten Schlachten mit allem, was der Militärkatalog hergibt. Dabei kommt modernes Kriegsgeschütz wie der Abrams-Panzer oder das A-10 Warthog zum Einsatz. Wie in **Battlefield 2** müssen Sie mit Ihrer Partei bestimmte Punkte einnehmen und halten. **War Rock** ist hier aber deutlich simpler, ein Commander-Modus für strategische Entscheidungen existiert nicht. Zur Auswahl stehen fünf Klassen (Ingenieur, Sanitäter, Scharfschütze, Sturmsoldat und Panzerabwehrinheit), die für beide Parteien identisch sind. Wer lieber auf großkalibrige Argumente verzichtet, wählt »Infantry Combat«. Hier sind die Karten deutlich kleiner, den Kämpfern stehen meist nur ein paar leichte Panzer, Transporter und Hubschrauber zur Verfügung. Der dritte Modus, der so genannte »Mission Mode«, ähnelt wiederum einem anderen bekannten Vertreter der Online-Shooter: Wie in **Counterstrike** wird das eine Team zu Bom-



Vorbild **Counterstrike**: Im »Mission Mode« muss Ihr Team eine Bombe platzieren. Oder eben genau das verhindern. Dabei kommt es zu spannenden Feuergefechten.



Von der Geschützstellung unseres **Humvees** aus nehmen wir den feindlichen Transporthubschrauber unter Feuer. Ohne Unterstützung hat der Pilot keine Chance und stürzt ab.

benlegern, das andere Team setzt dagegen alles daran, die Schurken aufzuhalten.

Bei Spielbeginn erhalten Sie ein hohes Startkapital, das Sie in unterschiedliche Waffen investieren. Die dürfen Sie allerdings nicht behalten, sondern nur für einen bestimmten Zeitraum leasen. Je länger, desto

teurer. Danach sind die Waffen wieder weg, egal, ob Sie in dieser Zeit gespielt haben oder nicht. Neues Geld erhalten Sie durch erfolgreiche Abschüsse. Umständlich: Gekaufte Waffen dürfen Sie nicht in der laufenden Partie austauschen, sondern müssen zur Kartenauswahl-Lobby zurückkehren. **ROB**

WAR ROCK

robert@gamestar.de

Genre: Multiplayer-Shooter
Termin: 3. Quartal 2006

Entwickler: Dream Execution / K2 Network
Status: zu 90% fertig

Robert Horn: »War Rock hinterlässt bei mir gemischte Gefühle. Die Grafik verliert deutlich gegen Battlefield 2, der taktische Anspruch ist beim Schwedenbomber ebenfalls höher. Die Schlichtheit hat aber auch Vorteile: Ich kann ohne High-End-Grafikkarte Spaß haben und muss mich nicht dauernd herumkommandieren lassen. Sofern die exklusiven Waffen nicht das Balancing zerstören, könnte das Kostenlos-Konzept von Dream Execution aufgehen.«

POTENZIAL GUT



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK 2785
War Rock
Open Beta
QUICKLINK 2787



DAS TEAM

MARKUS SCHWERDTL**LTD. REDAKTEUR****Spielt gerade** Gothic 3, Lego Star Wars 2, Caesar 4**Zuletzt gesehen** »Nacho Libre«, Jack Black rockt!**Zuletzt gehört** Kinder-Hörspiele auf der Fahrt in den Urlaub**Zuletzt gelesen** Matt Ruff: »Ich und die anderen«**Toll am Sommer war** warten, dass es abends kühler wird, dann Biergarten bis zur Sperrstunde**Liebings-Spiele-Designer** Chris Taylor, immer lustig

markus@gamestar.de

**CHRISTIAN SCHMIDT****LTD. REDAKTEUR****Spielt gerade** Die Siedler 2 – Die nächste Generation, Gothic 3**Zuletzt gesehen** Tagesschau, Wetter**Zuletzt gehört** Tori Amos: »Strange Little Girls«**Zuletzt gelesen** Benito Pérez Galdós: »Doña Perfecta«**Toll am Sommer war** an Gewitterabenden an der offenen Terrassentür sitzen und die Luft genießen**Liebings-Spiele-Designer** Ken Levine. System Shock 2!

christian@gamestar.de

**HEIKO KLINGE****REDAKTEUR****Spielt gerade** Lego Star Wars 2 (Xbox 360), Darkstar One**Zuletzt gesehen** Alles schärfer – dem neuen Fernseher sei Dank!**Zuletzt gehört** Rise Against: live und seehr laut!**Zuletzt gelesen** plattentests.de**Toll am Sommer war** zehn Beklopte, ein Grill, zwei Kisten Bier, eine Isar**Liebings-Spiele-Designer** die Jungs von Bioware

heiko@gamestar.de

**DANIEL MATSCHIJEWSKY****REDAKTEUR****Spielt gerade** Gothic 3, Gothic 3 und Gothic 3**Zuletzt gesehen** »Lost in Translation« (DVD)**Zuletzt gehört** Soundtrack zu »The Punisher«**Zuletzt gelesen** Reisetipps für meinen USA-Urlaub**Toll am Sommer war** mit DS und kühlem Bier auf dem Balkon zu sitzen**Liebings-Spiele-Designer** hach, da gäbe es so viele...

danielm@gamestar.de

**RENE HEUSER****ONLINE-REDAKTEUR****Spielt gerade** Company of Heroes, Rise of Legends**Zuletzt gesehen** »Fluch der Karibik 2«, »Colateral« (DVD)**Zuletzt gehört** lange keine CD mehr gekauft...**Zuletzt gelesen** Jack London: »Call of the Wild«, »Wild Fang«**Toll am Sommer war** Außer nicht arbeiten?**Liebings-Spiele-Designer** Warren Spector (Deux Ex) und das Team von Nerve (RTCW-Multiplayer)

rene@gamestar.de

**GUNNAR LOTT****CHEFREDAKTEUR****Spielt gerade** Gothic 3, Tunguska, Company of Heros**Zuletzt gesehen** »Kampfstern Galactica«, Staffel 1 (DVD)**Zuletzt gehört** Tom Waits, quer durch das Werk (mal wieder)**Zuletzt gelesen** Jonathan Kellermann: »The Murderbook«**Toll am Sommer war** PC spielen (bei geschlossenen Rollläden)**Liebings-Spiele-Designer** Bob Bates

gunnar@gamestar.de

**MICHAEL TRIER****STELLV. CHEFREDAKTEUR****Spielt gerade** Gothic 3, Heroes of Might & Magic 5, World of Warcraft**Zuletzt gesehen** »Fluch der Karibik 2« (Kino)**Zuletzt gehört** Jan Delay: »Klar«**Zuletzt gelesen** Muriel Spark: »Frau Dr. Wolfs Methode«**Toll am Sommer war** Mopped fahren**Liebings-Spiele-Designer** Warren Spector

michael@gamestar.de

**PETRA SCHMITZ****REDAKTEURIN****Spielt gerade** Guild Wars (PvP)**Zuletzt gesehen** »Firefly« (DVD)**Zuletzt gehört** Planet Funk: The Illogical Consequence**Zuletzt gelesen** Jonathan Kellerman: »When the Bough Breaks«**Toll am Sommer war** die Fußball-WM zu ignorieren**Liebings-Spiele-Designer** der kleine mit der Brille

petra@gamestar.de

**MICHAEL GRAF****REDAKTEUR****Spielt gerade** World of Warcraft (schon wieder), Xbox live (diverses)**Zuletzt gesehen** »Superman Returns« (doof), »Stromberg«**Zuletzt gehört** ödes Gelaber in der S-Bahn**Zuletzt gelesen** Nick Hornby: »Fever Pitch«**Toll am Sommer war** Grillfleisch von Freunden, Kollegen und Bekannten abschmorren. Macht sehr beliebt.**Liebings-Spiele-Designer** mich interessieren nur die Spiele

micha@gamestar.de

**FABIAN SIEGISMUND****REDAKTEUR****Spielt gerade** Dawn of War, Joint Task Force**Zuletzt gesehen** alle »Band of Brothers«-DVDs**Zuletzt gehört** Madsen: »Goodbye Logik«**Zuletzt gelesen** Stephen King: »Cell«**Toll am Sommer war** an der Isar rumhängen, baden und mit Schwertatrappen kämpfen**Liebings-Spiele-Designer** hab ich keinen

fabian@gamestar.de

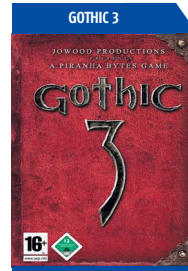
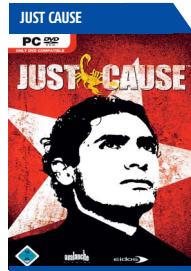
**SASCHA MUTSCHLER****DVD-REDAKTEUR****Spielt gerade** Titan Quest, Rise of Legends, Far Cry**Zuletzt gesehen** »Buffy – The Vampire Slayer«, 7 Staffeln am Stück! Und die 2. »Deadwood« zum Ausgleich.**Zuletzt gehört** Jesus & Mary Chain: »Munki« (Vinyl)**Zuletzt gelesen** John Updike: »Wie war's wirklich«**Toll am Sommer war** natürlich Eis essen**Liebings-Spiele-Designer** Timothy Cain (Fallout)

sascha@gamestar.de



TEAM-CHECK

Subjektiv und ungefiltert: Was sagen die GameStar-Redakteure zu den fünf wichtigsten Titeln des Monats?



Gunnar Lott		Nett, aber wenn der Farbschock verfliegen ist, lässt's doch nach. ★ ★	Ich will nicht mehr in den Weltkrieg ziehen. Nicht mal mit hiermit. ★ ★	Sperrige Schönheit – vieles nervt, aber am Ende spiele ich doch. ★ ★ ★	Warum machen sie's nicht wie bei Teil 1. Der war der beste. ★ ★	Interessante Ansätze bei der Ballphysik. Trotzdem ein Rückschritt. ★ ★
Michael Trier		Schräge Ideen, Ballern, Rasen, Fallschirmspringen. Instant-Action. ★ ★	Schöner geht's nimmer. Und mit Taktik. Und Weltkrieg. ★ ★ ★	Ich bin geduldig. Verzeihe (fast) alles, wenn das Spiel es verdient. ★ ★ ★	3D macht nicht automatisch ein besseres Spiel. Schade um Nico. ★ ★	Nicht gespielt. –
Markus Schwerdtel		Klasse Inselhüpfert-GTA, auf Dauer aber zu eintönig. ★ ★	Von Weltkriegen habe ich eigentlich die Nase voll, aber das ist klasse! ★ ★ ★	Das spiele ich in Ruhe im Urlaub nochmal. Und nochmal. Und... ★ ★ ★	Immerhin besser als Teil 3, außerdem finde ich Nico süß. ★ ★	Lizenz-Overkill, Pro Evolution Soccer ist trotzdem besser. ★ ★
Christian Schmidt		Wie ein LSD-Schock: Haut rein, schön bunt, aber irgendwie doof. ★ ★	Großartig inszeniert! Aber ich mag keine Spiele, die Arbeit sind. ★	Freizeit, auf Wiedersehen! Gott sei Dank so gut wie erbeten. ★ ★ ★	Die Serie tritt auf der Stelle: Irgendwas ist immer falsch. Schade. ★ ★	Nicht gespielt. –
Jörg Spormann		Farbenfrohes Geballer, das zu schnell langweilig wird. ★ ★	Fantastisch gelungene Schlachten, klasse Optik, was will ich mehr? ★ ★ ★	Keine Zeit mehr für ein Leben außerhalb Myrthanos. Das gibt Ärger! ★ ★ ★	Werde ich bestenfalls an Weihnachten durchspielen, nach Gothic 3. ★	Spielerisch ok, aber ich freue mich auf Pro Evolution Soccer 6. ★ ★
Fabian Siegmund		Doof bleibt doof, da helfen auch keine Palmen. ★	Nun komme ich wieder nicht dazu, Dawn of War zu spielen. ★ ★ ★	Toller Zeitfresser, aber essen und schlafen ist mir wichtiger. ★ ★	Adventures machen mir derzeit einfach keinen Spaß. ★	Meine Fußball-Begeisterung kommt frühestens zur EM wieder. ★
Heiko Klinge		Super Geschwindigkeitsgefühl, aber die Ballereien stören. ★ ★	Der Höhepunkt der WW2-Taktikspiele. Jetzt reicht's aber auch! ★ ★	Großes Rollenspiel, dem es noch am Feintuning fehlt. Bitte patchen! ★ ★	Geheimakte Tunguska kann sowohl Grafik als auch Rätsel besser. ★	Endlich eine gescheite Ballphysik, aber beim Rest geschlampet. ★ ★
Daniel Matschijewsky		Witzig, actionreich, unkompliziert und cool – gut zum Abschalten. ★ ★ ★	Klasse inszeniert. Etwas weniger Taktik hätte mir aber besser gefallen. ★ ★	Großartig! Endlich kann ich Gothic 2 von meiner Festplatte verbannen. ★ ★ ★	Ich stehe mehr auf klassische Point&Click-Adventures in 2D. ★	Pro Evo war besser, ist besser und wird immer besser sein! ★ ★
Petra Schmitz		Ich mag es, allein, weil man sich an Tragflächen klammert. ★ ★ ★	Das Szenario nervt mich, aber die Umsetzung ist gut gelungen. ★ ★	Ich will es nicht mögen, weil es Fehler hat. Aber ich mag's! ★ ★	Mr. Cecil soll das kaputte Schwert endlich kaputt sein lassen. ★	Nicht gespielt. –
Michael Graf		Einfach weil es cool ist, mag ich Just Cause. ★ ★	Mehr Atmosphäre und Dynamik geht nicht, ein klarer Hit! ★ ★ ★	Eigentlich klasse, aber viel zu viele kleine Ärgernisse und Bugs. ★ ★	Bitte, lasst George und Nico ruhen, so braucht das kein Mensch. ★	Macht schon Spaß, aber Pro Evo bleibt Tabellen-Erster. ★ ★
Durchschnitt		★ ★ ★	★ ★ ★	★ ★ ★	★ ★ ★	★ ★ ★

Kritisch, transparent, präzise

DER SPIELE-WERTUNGSKASTEN

Unsere Tester beurteilen jeden Titel in zehn Kategorien, die das Spielerlebnis bestimmen. Viele Detailinformationen helfen Ihnen bei der Antwort auf die wichtigste Frage: Ist dieses Spiel etwas für mich?

DIE GAMESTAR-AWARDS



Platin vergeben wir ab 90, Gold ab 85 Punkten. Für besondere Leistungen gibt's Special-Awards.

ANSPRUCH UND SPIELHILFEN

Hier schlüsseln wir auf, wie **leicht oder schwierig** ein Spiel ist. Zusätzlich geben wir an, wie Ihnen das Spiel unter die Arme greift. Das hilft Ihnen dabei, zu überprüfen, ob ein Spiel Ihrem Erfahrungsniveau entspricht.

PC-KONFIGURATION

Welche **Systemanforderungen** stellt das Spiel? Der blaue Balken gibt einen Schnellüberblick über den Hardwareumfang, im Kasten darunter geben wir getestete Empfehlungen. **Minimum:** Das Spiel läuft gerade noch so, dass es Spaß macht. **Standard:** Flüssig, aber nicht mit vollen Details. **Optimum:** Das Spiel läuft flüssig ohne nennenswerte Abstriche.

SYSTEMDETAILS

Moderne Spiele unterstützen oft aktuelle Technologien, etwa Mehrkern-Prozessoren. Solche optionalen Vorteile listen wir unter **Profitiert von** auf. **Bildformate** beschreibt, ob das Spiel Breitbild-Monitore unterstützt; **Ton** sagt, wie viele Lautsprecher angesteuert werden.

MULTIPLAYER-MODUS

Der **Multiplayer-Modus** eines Spiel fließt nicht in die Gesamtwertung ein, sondern wird separat benotet – es sei denn, das Spiel ist ein reines Multiplayer-Spiel. Außerdem finden Sie hier Details zu den Spielmodi.

EINZELWERTUNGEN

Jedes Spiel bewerten wir in sechs **generellen Kategorien** (blau) und vier **genrespezifischen Kategorien** (schwarz) jeweils mit einer Punktzahl von 0 bis 10. Ausführliche **Pro- und Contrapunkte** begründen das Urteil.

PREIS-LEISTUNG

Die **Preis-Leistungs-Note** soll Ihnen zusätzliche Kaufberatung geben: Manches 60er oder 70er-Spiel entpuppt sich als langfristig motivierend, während nicht wenige sehr gut bewertete Titel arg kurz sind. Die Formel:

Preis in Euro

Solo-Spielzeit + (Multiplayer-Spielzeit : 2)

Das Ergebnis gibt an, wie viel Euro Sie **pro Spielstunde** zahlen müssen. Diesen Wert rechnen wir wie folgt in die Note um:

bis 1 Euro	Sehr gut
bis 2 Euro	Gut
bis 3 Euro	Befriedigend
bis 4 Euro	Ausreichend
bis 5 Euro	Mangelhaft
darüber	Ungenügend

COMPANY OF HEROES ECHTZEIT-TAKTIK

ENTWICKLER Relic (Dawn of War: Winter Assault, GS 10/05: 85 Punkte)
PUBLISHER THQ
SPRACHE Englisch, Deutsch in Vorbereitung
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 22 S. Handbuch
TERMIN (D) 29.9.2006
CA. PREIS 45 Euro
USK ab 16 Jahre

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT: 15 Stunden

Der Kampagne geht am Ende die Luft aus, Multiplayer macht weiter Spaß.



GENRE: STRATEGIE

SCENARIO realistisch

MAßSTAB lokal

SPIELSTIL Aufbau

EINHEITEN Individuen

HANDLUNG einfach

fiktiv

global

Kampf

Masse

komplex

ANSPRUCH

EINSTIEGER FORTGESCHRITTENER PROFI

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

EINSTIEG leicht

SPIELMECHANIK einfach

SPIELTEMPO langsam

HILFEN Vier Schwierigkeitsgrade, Tutorial

SPEICHERSYSTEM Freies Speichern

ERFORDERT

Schnelle Reaktionen

Orientierungsfähigkeit

Logik & Überlegung

Geduld

Handeln unter Zeitdruck

Vorausplanung

Mikromanagement

Teamfähigkeit

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs FÜR STANDARD-PCS FÜR HIGHER-PCS

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

MINIMUM STANDARD OPTIMUM

2,2 GHz Intel 2,6 GHz Intel 3,0 GHz Intel

XP 2000+ AMD XP 2400+ AMD XP 2800+ AMD

1,0 GB RAM 1,5 GB RAM 2,0 GB RAM

4,0 GB Festpl. 4,0 GB Festpl. 4,0 GB Festpl.

PROFITIERT VON EAX, Dual-Core-Prozessoren

BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHUTZ Securom

TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

3D-GRAPHIKKARTEN

Radeon 9500 / 9600

Geforce 6600 GT

Radeon X600 / X700

Radeon 9700 / 9800

Geforce 6800 GT

Radeon X800 XL

Geforce 7600 GT

Radeon X850 XT

Radeon X1900 XT

Geforce 7900 GTX

MULTIPLAYER SEHR GUT

SPIELMODI (SPIELER) Deathmatch (8), Punkte halten (8)

SPIELTYPEN Netzwerk, Internet

DEDICATED SERVER Nein

FAZIT Wenige Modi und Karten, die Schlachten unterhalten dennoch prächtig.

INTERN

MULTIPLAYER-SPASS

60 Stunden

BEWERTUNG

GRAFIK + detaillierte Soldaten, Gebäude und Vehikel + spektakuläre Explosionen + schöne Animationen + handgebaute Landschaften

SOUND + knackige Kampfeffekte + orchesterlicher Soundtrack + Soldaten kommentieren ihre Umgebung + erstklassiger Surroundsound

BALANCE + vorbildliche Einheitenbalance, alle Truppen sind nützlich + vier Schwierigkeitsgrade + Anspruch der Kampagne schwankt

ATMOSPHÄRE + spektakuläre und temporeiche Bombast-Schlachten, die stets aufs Neue unterhalten + sehenswerte, sinnvolle Physikeffekte

BEDIENUNG + nützliche Armeeübersicht + Missionen anwählbar + kein Rückfahr-Befehl + Kamera zoomt nicht weit heraus

UMFANG + 15 teils umfangreiche Einsätze + spaßige Multiplayer-Modi + Kampagne im Konkurrenzvergleich recht kurz

MISSIONSDSIGN + Wiederspielwert dank Talentwahl + verknüpfte Einsätze + sekundäre Ziele nur Beiwerk + oft gleiche Aufgaben

KI + Feinde flankieren Ihre Armee + Infanterie sucht Deckung + Gegner wehren sich nicht + unflexible Skripte

EINHEITEN + Infanterie kein Kanonenfutter + Dreifach-Talentbaum bringt Tiefgang + zahllose taktische Möglichkeiten

KAMPAGNE + filmreif erzählte... + ...aber dünne Geschichte + Helden tauchen nur in Zwischensequenzen auf

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

FAZIT: INTENSIVES, HEKTISCHES WELTKRIEGS-SPEKTAKEL.



ALLGEMEINES

Alle **Basisinformationen** zum Spiel: Wer macht es, wann erscheint es, wieviel kostet es? Zum Entwickler sagen wir Ihnen, welches Spiel das Team zuletzt produziert hat – als kleine Hilfe, um die Qualität des Studios einzuschätzen.

SPIELVERLAUF UND GENRE-CHECK

Die **Spielverlauf-Kurve** zeigt auf stark vereinfachte Art an, wie sich der Spaß im Verlauf der Spielzeit entwickelt. Das macht optisch deutlich, wenn Spiele ihr Niveau nicht halten können oder erst spät richtig zünden. Eine Kurzbegründung beschreibt die Kurve.

Der **Genre-Check** gibt Ihnen Basisinformationen über wesentliche Spielelemente, die ein Genre definieren. Die Ausprägung zeigen wir durch Schieberegler an. So überprüfen Sie, ob sich das Spiel mit Ihren Vorlieben deckt.

ERFORDERTE FERTIGKEITEN

In der Checkliste haben wir die **wichtigsten Fähigkeiten** zusammengefasst, die Spiele erfordern. Wenn ein Feld markiert ist, dann setzt das Spiel diese Eigenschaft voraus. Ein Ego-Shooter benötigt zum Beispiel stets schnelle Reaktionen, Adventures fast immer Geduld, Strategiespiele meist Vorausplanung. Die Liste hilft Ihnen, zu entscheiden, ob das Spiel Ihren Fertigkeiten entspricht oder Sie potenziell langweilt oder überfordert.

3D-KARTEN

Die Liste enthält die gängigsten **3D-Kartentypen**. Ist Ihre Karte in der Liste **grün** markiert, läuft das Spiel darauf tadellos und mit allen Effekten. Ist die Farbe **gelb**, ruckelt es gelegentlich, oder Sie müssen die Auflösung und die Details herunterdrehen. Eventuell werden nicht alle Effekte unterstützt, die das Spiel beherrscht. Mit **Rot** läuft das Spiel in den Minimaleinstellungen gerade noch. Ist das Feld **Grau**, wird Ihre Karte nicht unterstützt.

DIE SPIELSPASS-WERTUNG

Die **Gesamtwertung** ergibt sich aus der Addition der zehn Einzelwertungen.

über 90	Absolutes Ausnahmestpiel, ein Muss für jeden Spieler!
80 bis 89	Sehr gut; reizt das Genre voll aus.
70 bis 79	Gut, aber nicht genial. Titel mit kleineren Fehlern.
60 bis 69	Noch okay für Fans des Genres.
50 bis 59	Durchschnittskost mit diversen Macken.
10 bis 49	Schwaches bis mieses Spiel, nicht mal für wenig Geld zu empfehlen.
unter 10	Definitiv eines der grausamsten Spiele der PC-Geschichte.

ABWERTUNGEN

Spiele altern, besonders grafisch. Ein Jahr nach seinem Erscheinen überprüfen wir jeden Titel, ob eine Abwertung nötig ist. Wenn ja, kennzeichnen wir das in der Hitliste mit diesem Symbol: **7**

Den hier abgebildeten großen Wertungskasten setzen wir nur bei Spieltests ab einem Umfang von drei Seiten ein. Bei Tests mit weniger Seiten benutzen wir verkleinerte Versionen.



Petra Schmitz
petra@gamestar.de


DIE VOLLE PACKUNG

DREI GEGEN DIE FLAUTE. Actionfans erleben derzeit eine Flaute, im letzten Monat kitzelte nichts den Abzugsfinger. Und auch in diesem Monat liegt Ballerland irgendwie brach. **Just Cause** ist zwar ein anständiges, auf sympathische Art irre irreales Explosionsspektakel, aber trotzdem weit von einem echten Kracher entfernt. Da seufzt der Spielereakteur, denn er weiß, was das bedeutet

– die volle Packung potenzieller Superhits in einem Monat, nämlich im kommenden. Wir rechnen mit Einschlag nach Einschlag: **Dark Messiah of Might & Magic**, **Battlefield 2142**, **Splinter Cell: Double Agent**. Wer das alles kaufen soll? Wir haben keine Ahnung! Wer das testen soll? Wir! Machen wir aber gerne. Siegmund, Finger weg von **Dark Messiah**!

EL BUNDESPRÜFSTELLE. Und dann wäre da noch **El Matador**. Wo da genau? Tja, das fragten wir auch Publisher Frogster in steter Regelmäßigkeit während der vergangenen Wochen. Ganz ehrlich, der wusste es jetzt auch nicht so recht. Denn offenbar macht das Umstricken des Actionspiels auf USK- und BpJM-taugliches Niveau (mit ohne zwingendem Umnieten von Gegnern) mehr Mühe, als man zu Beginn vermutete. Ob da am Ende die Kosten-Nutzen-Rechnung noch stimmt? Wir erfahren es hoffentlich im nächsten Monat.

ABWERTUNGEN

Spiele altern, besonders grafisch. Ein Jahr nach seinem Erscheinen überprüfen wir jeden Titel, ob eine Abwertung nötig ist. Wenn ja, kennzeichnen wir das in der Hitliste mit diesem Symbol: 

INHALT

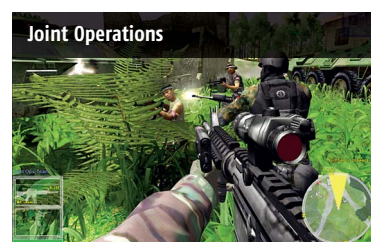
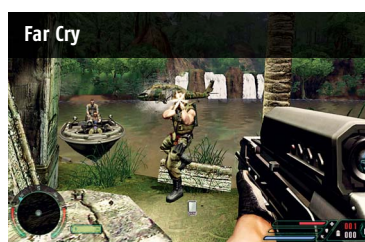
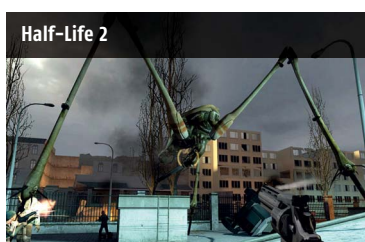
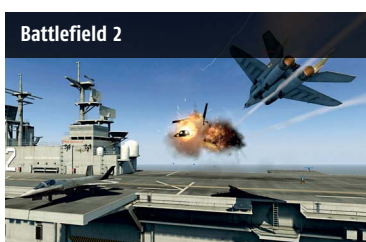
TESTS

Just Cause	86
Cars – Vorschul-Version	91
Alien-Shooter 2	91
Wave Ball	91
Evochron: Alliance	91
Lego Star Wars 2	92
Black Buccaneer	95

GAMESTAR-ACTION-CHARTS 11/2006

Platz	Spiel	Genre	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Leveldesign	KI	Teamwork	Waffen	Handlung / Multiplayer-Modi	Kommentar
1	Battlefield 2	Multiplayer-Shooter	Electronic Arts	Digital Illusions	08/05	93	9	10	9	9	9	10	10	10	10	10	7	01/06: Addon
2	Half-Life 2	Ego-Shooter	EA Games	Valve	01/05 (93)	92	8	10	10	10	10	9	9	8	9	9		
3	Far Cry	Ego-Shooter	Ubisoft	Crytek	05/04 (90%)	91	10	10	8	9	10	10	10	9	9	9	6	Version 1.3
4	Joint Operations	Multiplayer-Shooter	Electronic Arts	Novalogic	09/04 (92%)	90	5	9	10	10	10	10	9	10	8	9	9	02/05: Addon
5	GTA San Andreas	3D-Action	Take 2	Rockstar North	08/05	89	6	10	8	10	9	10	10	6	10	10		
6	UT 2004	Multiplayer-Shooter	Atari	Epic Games	05/04 (90%)	89	7	9	9	8	10	10	10	8	8	10		Version 3236
7	Tomb Raider: Legend	Action-Adventure	Eidos	Crystal Dynamics	05/06	89	9	9	10	10	9	7	10	7	8	10		
8	Splinter Cell 3	3D-Action	Ubisoft	Ubisoft Montreal	05/05 (90)	89	8	10	10	9	10	9	8	9	8	8		
9	Chronicles of Riddick	Ego-Shooter	Vivendi	Starbreeze	02/05 (90)	89	8	10	9	10	10	7	9	9	7	10		
10	F.E.A.R.	Ego-Shooter	Vivendi	Monolith	11/05 (89)	88	8	10	9	10	10	8	8	9	8	8		
11	MoH: Pacific Assault	Ego-Shooter	Electronic Arts	EA Pacific	01/05 (90)	88	7	10	9	10	9	9	9	8	8	9		
12	Call of Juarez	Ego-Shooter	Ubisoft	Techland	10/06	87	8	10	10	10	8	7	8	7	9	10		
13	Mafia	3D-Action	Take 2	Illusion Softworks	10/02 (91%)	87	5	9	8	10	8	10	10	8	9	10		
14	Prey	Ego-Shooter	2K Games	Human Head	09/06	87	9	10	8	9	10	8	9	6	10	8		
15	Silent Hunter 3	U-Boot-Simulation	Ubisoft	Ubisoft	05/05 (88)	87	8	10	9	8	8	8	8	9	10	9		
16	Darkstar One	Weltraumspiel	Ascaron	Ubisoft	07/06	86	8	9	9	9	10	7	8	8	9	9		
17	Doom 3	Ego-Shooter	Activision	id Software	10/04 (87)	85	8	10	10	10	10	9	7	6	7	8		
18	Ghost Recon 3	Taktik-Shooter	Grin	Ubisoft	07/06	85	9	9	8	10	7	9	9	7	8	9		
19	Call of Duty 2	Ego-Shooter	Activision	Infinity Ward	01/06	85	9	10	9	10	9	9	9	6	8	6		
20	Max Payne 2	3D-Action	Take 2	Remedy	12/03 (89%)	84	6	10	9	10	10	6	7	6	10	10		
21	Falcon 4.0 Allied Forces	Flugsimulation	ASH	Lead Pursuit	09/05	84	4	9	7	9	10	10	7	8	10	10		
22	Counterstrike Source	Taktik-Shooter	EA Games	Valve	12/04	84	7	10	10	5	10	7	10	8	10	7		
23	Thief 3	3D-Action	Eidos	Ion Storm	07/04 (85%)	83	6	7	8	9	10	10	9	5	10	9		
24	Prince of Persia 3	3D-Action	Ubisoft	Ubisoft Montreal	02/06	84	7	10	8	10	7	7	10	6	9	10		
25	Earned in Blood	Taktik-Shooter	Ubisoft	Gearbox	12/05	82	8	9	9	9	8	8	7	7	8	9		

Zur Action-Rubrik gehören Spiele, bei denen Reflexe und das Ausschalten von Gegnern im Vordergrund stehen. Untergenres sind Ego-Shooter, 3D-Action, Taktik-Shooter und militärische (Flug-)Simulationen.





Tyrannenmord in kleinen Schritten

JUST CAUSE

Man möchte auf San Esperito Urlaub machen, schließlich ist es die schönste Inselwelt seit Far Cry. Wäre da nicht diese Revolution! Aber an der sind Sie ja selbst schuld.

El Presidente Mendoza kommt aus dem Toben nicht mehr heraus. Die Rebellen nehmen im Handstreich ein Dorf nach dem anderen, die nördlichen Provinzen Aguilar, La Cruz und Durango sind bereits in ihren Händen, dazu die Armeebasis San Mateo. Seine Polizei wird dupiert, seine Hubschrauber abgeschossen, seine Raketen sabotiert, und jemand hat die drei Reaktoren des Kraftwerks auf der Ostinsel gesprengt. Nun meldet man ihm schwere Stra-

ßenschlachten aus Nuevo Estocolmo, der nördlichen Großstadt seines Inselreichs San Esperito. Wie kann das sein? Woher hat die schwächliche Guerilla auf einmal so viel Mumm? Des Rätsels Lösung hört auf den Namen Rico Rodriguez, seines Zeichens Umsturzexperte. Mit ihm sollen Sie im Actionspiel **Just Cause** den korrupten Mendoza und sein Regime aus dem Sessel stemmen.

Wes' Geistes Kind?

Rico, eine Art Agentenrambo mit schwarzgelockter 80er-Matte und den geistigen Gaben einer Handgranate, wird im Dschun-

geinsatz doppelt ferngesteuert: Einmal von der »Agentur« (gemeint ist die CIA), die den Inselfutsch vom Zaun bricht und Señor Rodriguez brandgefährliche Missionen zuschanzt – und dann natürlich von Ihnen. Wer **GTA** gespielt hat, kommt mit der Steuerung sofort zurecht, denn **Just Cause** mischt wie das Vorbild Ballerei aus der Schulterperspektive mit Rasereien in mehr als 90 Autos, Panzern, Booten, Hubschraubern oder Flugzeugen. Die optischen Gene im Erbgut stammen offensichtlich von **Far Cry**, das nach zweieinhalb Jahren echte Konkurrenz

als Dschungelkönig bekommt. Denn **Just Cause** sieht teilweise so traumhaft aus, dass man in der Badehose vor dem Monitor sitzen möchte. Und dann mischt auch noch ein dritter im Genpool mit: Vom Tropenspiel **Boiling Point** borgt sich **Just Cause** die große Freiheit, aber leider auch KI-Patzer, dröge Zufallsmissionen und immergleiche Nebenaufgaben beim Kampf um die Inselherrschaft.

Ah. Noch'n Dorf.

San Esperito besteht aus 34 Provinzen, die jede wiederum drei Dörfer, Städte oder Militärbasen



In den **Eroberungsmissionen** treffen Sie erst auf Polizisten, später auf Soldaten und schließlich (wie hier) auf die Elitetruppen der Schwarzen Hand.



Unter Beschuss durch einen Militärhubschrauber klettert Rico auf den Schornstein des Kraftwerks, um oben eine Sprengladung anzubringen.



Bei Angriffen bekommen Sie Unterstützung, hier durch **Guerillas**.



Geschwindigkeitsgefühl: Beim Rasen verschwimmt der Bildschirm.

enthält. Wer die erobert, gewinnt die Provinz für die Rebellen. Dann ist da noch eine zweite Partei: Die Drogenfamilie der Riojas interessiert sich zwar nicht für die Siedlungen, wohl aber für die Villen der Konkurrenzbande, der Montanos. Davon gibt's in

der Regel zwei pro Provinz. Insgesamt fährt **Just Cause 2** 126 Eroberungsziele auf. Kurz gesagt: San Esperito ist enorm groß. Wer alle Drogenhorte und Zivilsiedlungen befreien will, darf weit über 30 Spielstunden einplanen. Und sollte viel Ausdauer mitbringen. Denn zum einen wollen die weiten Strecken zwischen den Zielen zurückgelegt werden; das dauert im Hubschrauber Sekunden, im Auto Minuten, und zu Fuß vergessen Sie's besser gleich. Zum anderen läuft jede Eroberung gleich ab. Bevor Sie die örtliche Flagge erreichen, müssen Sie abwechselnd genügend Feinde umlegen und drei Straßenbarrieren sprengen. In Drogenvillen wartet am Schluss der örtliche Clanchef als Mini-Endgegner. Jeder solche Eroberungszug dauert rund fünf Minuten und unterscheidet sich durch nichts von dem davor und dem danach: schießen, sprengen, schießen, sprengen. Allerdings rüsten Ihre Gegner mit der Zeit auf. Nachdem sich Ihnen zuerst nur Polizisten in den Weg stellen, folgen später gut bewaffnete Soldaten mit Helikoptern und schließlich die gepanzerten Elitesoldaten der »schwarzen Hand«. In Militärbasen bekommen Sie's außerdem mit Panzern zu tun, die Ihrem Vormarsch ein sehr abruptes Ende setzen können – wenn sie nicht gerade in den Straßenbarrieren feststecken.

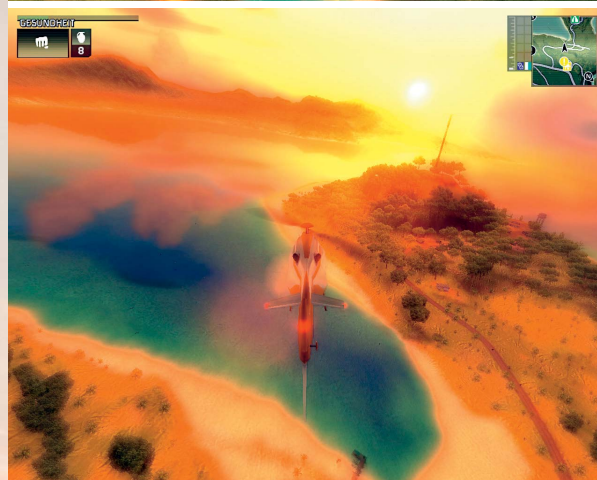
Hey, nicht auf mich!!

Dass Panzer nur mäßig gefährlich sind, weil ihre Fahrer sie gern auf Sandsäcke und Mauercken setzen, ist nur ein Effekt der mauen Gegner-Intelligenz. Einerseits reagieren die Feinde durchaus gewitzt, rennen vor Granaten weg, nutzen Autos effizient zur Verfolgung und drängeln. Andererseits hat es schon seinen Grund, dass Ihnen das Spiel unendliche Schwärme immer neu erscheinenden Kanonenfutters vor die Flinte wirft. Denn der Superkrieger Rico mährt die Federales zu Dutzenden nieder, während ihm das Feindfeuer kaum die Haut zerkratzt. Sollte die Lebensenergie doch mal kritisch fallen, füllt das Spiel sie langsam wieder bis

auf ein Viertel auf. Das ist angenehm fair. Richtig gefährlich werden Rico nur Explosionen – und seine eigenen Verbündeten. Die agieren nämlich ausgesprochen dämlich. Bei jeder Eroberung mischen Guerilla- oder Drogentruppen mit, die gern gegen Straßensperren anrennen, in denen gerade Ricos Handgrate tickt. Immer wieder wird

Ihr Held zudem von Guerilla-Jeeps totgefahren, die sinnlos gegen die Barrieren anrasen, oder von verbündeten Panzern gesprengt, die volles Rohr auf Gegner direkt neben Rico ballern. Freunde wie Feinde bleiben zudem gern an Hindernissen hängen und können nicht durch Zäune schießen – Sie allerdings auch nicht.

INSEL-IMPRESSIONEN



Das paradiesische San Esperito mit seinen **türkisen Lagunen**, ins Rot der **Abendsonne** getaucht und **bei Nacht** mit der Yacht vor Mendoza City.

BUGS UND ÄRGERNISSE

- Auf unserem leistungsstarken Testrechner hatte das Spiel in actionreichen Situationen immer wieder kurze Aussetzer und stotterte.
- Ein Drogenboss, den wir mit dem Scharfschützengewehr beschossen hatten, war danach durch normale Schusswaffen nicht mehr verwundbar. Wir mussten ihn mit Granaten sprengen.
- Die Schattenwürfe sind oft fehlerhaft; Gegenstände werfen Schatten durch Dächer oder in unmöglichen Winkeln. Zudem flattern nahe Schatten.
- Nach dem Ableben setzt Sie das Spiel am nächsten Quartier ab – allerdings teilweise in Wänden oder in der Luft, so dass Sie Sturzschaden erleiden.
- Die Kollisionsphysik schießt übers Ziel hinaus. Das Ergebnis sind fliegende oder tauchende Boote und Fahrzeuge. Auch Rico wird gelegentlich raketengleich durch die Gegend katapultiert.
- In einer Mission rannte der zu liquidierende General im gleichen Tempo wie wir vor uns weg und Steilwände hoch, so dass wir ihn nicht einholen konnten. Das gelang erst nach einigen Minuten, als er sich am Hang verklemmte.
- Rico springt nicht in die Richtung, in die Sie die Taste drücken, sondern in die er gerade zeigt. Wenn Sie eine Kehrtwende machen und dabei springen, hüpf Rico zur Seite statt nach vorn – und gern über Dachkanten und in Abgründe.



Weg der Verwüstung

Das Gerangel um die Stützpunkte ist nicht Ihre Hauptaufgabe. Der Putsch gegen Presidente Morales wird in 15 Story-Missionen vorangetrieben. Die fallen – im Gegensatz zum Territorialgewinn – angenehm abwechslungsreich aus. Rico liefert sich Verfolgungsjagden oder schütelt Feinde am MG ab, während ein Verbündeter fährt; er sprengt im Hubschrauber einen fliehenden Zug, erforscht eine Bergbasis, stiehlt Geldtransporter und liquidiert Zielpersonen. Und natürlich steckt er auch hinter den drei Explosionen im östlichen Kraftwerk. Nett: Ordentliche Videoclips leiten die Missionen ein und schließen sie ab. Eine zusammenhängende Handlung gibt es allerdings nicht, von Charakterentwicklung ganz zu schweigen; **Just Cause** präsentiert Rico als ziemlichen Dummkopf und würzt die Missionshäppchen mit einer Wagenladung Zynismus.

Heimat mit Heli

Abseits der Missionen dürfen Sie sich auf San Esperito frei bewegen. Dabei helfen zwei äu-

GROSSE FREIHEIT IM VERGLEICH

GTA SAN ANDREAS



Optik	Toll animiert, aber grafisch veraltet.	–
Spielwelt	Drei große Städte voller Abwechslung.	+
Missionen	Tolle, handgebaute Story-Missionen.	+
Kämpfe	Schießereien und Stadt-Eroberung.	+
Charakter	Einfaches Charaktersystem, aufgesetzt.	○

BOILING POINT



Optik	Bananenrepublik-Flair, leicht graustichig.	○
Spielwelt	Riesig, aber langweiliger Baukasten-Look.	–
Missionen	Langatmige, ideenlose Zufalls-Aufträge.	–
Kämpfe	Fehlendes Tempo und seltsame Gegner-KI.	–
Charakter	Gute Rollenspiel-Anleihen und Aufstiege.	+

JUST CAUSE



Optik	Tolle Tropenstimmung. Wirkt lebensnah.	+
Spielwelt	Glaubwürdig, aber Wiederholungen.	○
Missionen	Story-Missionen toll, Rest auf Dauer öde.	○
Kämpfe	Flott und knackig, teils mit KI-Mängeln.	○
Charakter	Keinerlei Entwicklung. Nicht motivierend.	–

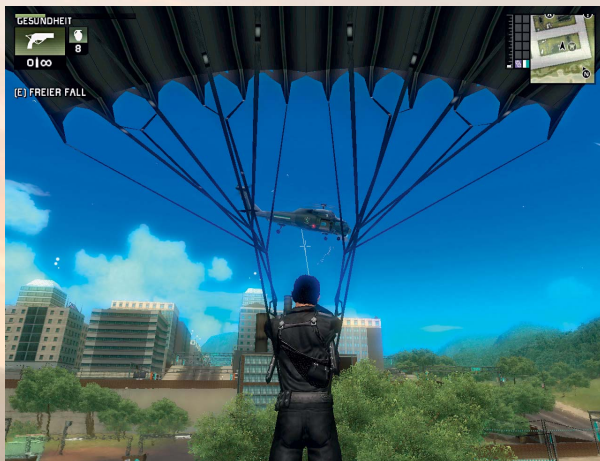
ßerst nützliche Funktionen: Der Eskortdienst, der Rico an (fast) jeder beliebigen Stelle abholt und Sekunden später über einem Unterschlupf oder dem nächsten Missionsziel abwirft; und der Lieferdienst der Agentur, der Ihnen ein Fahrzeug vor die Nase setzt. Das ist anfangs ein Motorrad, später schalten Sie einen Jeep, ein Jetboot und einen Gyrokopter frei. Apropos Freischalten: Durch Ihre Einsätze sammeln Sie bei Guerilla und Riojas Punkte

und steigen im Rang auf; dadurch steht Ihnen immer bessere Ausrüstung (Waffen, Fahrzeug und Flugzeuge) zu. Die Riojas stellen Ihnen außerdem neue Unterschlupfe zur Verfügung; bei den Guerillas müssen Sie die selbst erobern. Speichern dürfen Sie nur in diesen Quartieren, nicht während des Spiels. Weitere Konsolenerbschaften: In den Menüs gibt's keine Mausunterstützung, und am Maschinengewehr zielt das Spiel von selbst

auf Feinde, wenn Sie grob in die richtige Richtung deuten. Das macht solche Schuss-Sequenzen komplett anspruchslos.

Wo stecken die Dinger?

Neben Hauptmissionen und Eroberungen kann Rico auch Statuspunkte sammeln, indem er zufallsgenerierte Mini-Missionen für die beiden Parteien annimmt. Dann ist etwa ein Ziel zu sprengen, ein Fahrzeug zu bergen oder ein Gegen- ➤➤



Mit dem **Greifhaken** kann sich Rico an Fahrzeuge und Hubschrauber hängen.

DANIEL MATSCHIJEWSKY

danielm@gamestar.de

Hach, endlich wieder ein unkompliziertes Spiel zum Abschalten. Just Cause pfeift auf Pseudo-Realismus und setzt voll auf Action. Im Alleingang mähe ich Gegnerhorden nieder, hebe Banditennester aus und jage Hunderte Jeeps, Helikopter und Schnellboote in die Luft. Dass mir das auch auf Dauer viel Spaß macht, liegt neben der hübschen Postkarten-Umgebung vor allem am Humor im Spiel. Die Charaktere sind derart überzeichnet und klischeehaft, dass sie viele spielerische Längen vergessen machen.

»Just cool!«



TECHNIK-CHECK

TECHNIK-TIPPS

- Ohne Post-Effekte sieht das Spiel nur unwesentlich schlechter aus, läuft aber knapp 20 Prozent flotter.
- Mit mittleren Einstellungen braucht Just Cause etwa 20 Prozent weniger Rechenpower, verliert aber kaum an Optik.

- Erst ab einer GeForce 7900 GT oder Radeon X1900 sollten Sie Kantenglättung aktivieren.

CHECKLISTE

- 7,4 GByte Speicherplatz
- 2,4 GHz Prozessor
- 512 MByte RAM
- DirectX-8-Karte
- DirectX 9.0c

HV

SO LÄUFT JUST CAUSE AUF IHREM PC

So geht's: Suchen Sie Ihre Grafikkarte **1**, Ihre CPU **2** und Ihre Speichermenge **3** heraus. Die für Ihr System geeignete Einstellung **4** finden Sie anhand der Farbbereiche. Liegen Komponenten in unterschiedlichen Bereichen, ist die Grafikkarte ausschlaggebend.

1	Grafikkarte	Radeon 9xxx	9250	9600 Pro	9800 XT					
		GeForce 6	6200		6600 GT	6800 GS	6800 Ultra			
		Radeon X100	X300	X600 Pro	X700 Pro	X800 XL	X850 XT			
		GeForce 7			7300 GS		7600 GT	7800 GT	7900 GT 7900 GTX 7950 GX	
		Radeon X1000			X1300	X1600 XT	X1800 XL		X1900 XT X1950 XTX	
2	Prozessor	Athlon XP	1800+	2600+	3200+					
		Pentium 4	2,0 GHz	2,4 GHz	3,0 GHz		3,8 GHz			
		Athlon 64				3200+	3500+	4000+	FX-57	
		Pentium D				915	950		965 XE	
		Athlon 64 X2					3800+	4400+	5000+	FX-62
3	Speicher in MB	Core 2 Duo						E6300	E6600	X6800
			128	256	512	768	1.024	1.536	2.048	3.072
4	Legende	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1024x768, niedrige Details, Aus: Hitzeflimmern, Bewegungsunschärfe, Post-Effekte				läuft so flüssig: 1280x1024, mittlere Details, An: Post-Effekte		läuft so flüssig: 1600x1200, hohe Details, An: Post-Effekte	
		ruckelt stark								



In einer der **Story-Missionen** verfolgen wir einen flüchtigen Verräter.

stand zu suchen. Letzteres machen Sie auch in der vierten Aufgabenvariante: Über San Esperito sind Objekte verstreut, die Sie in 13 Aufgaben aufspüren. Zur Belohnung gibt's nichts als Statuspunkte – nicht sonderlich motivierend. Zu guter Letzt stehen noch neun vollends freiwillige Rennmissionen an, bei denen Sie ohne konkreten Nutzen Checkpunkte abrasen. Spaß macht das aber allemal, nicht zuletzt wegen dem ausgezeichneten Geschwindigkeitsgefühl.

Absprung bei 200 km/h

Überhaupt sind die Vehikel einer der Höhepunkte der Spiels. Über 90 Stück gibt's davon, von zig Auto-Varianten wie Buggys, Monster Trucks, Rennwagen, Motorräder, Truppentransportern und Panzern über Kutter, Yachten, Schnellboote, Kampfschiffe bis hin zu Zivil-, Transport- und Kampfhelikoptern, Kleinflugzeugen, Jets und Abfangjägern. Weil Sie die im Eifer des Gefechts auch mal schnell verlassen müssen, kann Rico mit der Stunt-Taste aufs Dach springen (oder sich am Leitwerk festklammern), um dann mit dem Gleitschirm abzuheben. Mit seiner Seilpistole krallt er

sich außerdem an Fahr- und Fluggerät und lässt sich am Schirm ziehen; die Vehikel kann er so auch übernehmen, wenn er nah genug heranschwebt. In der Praxis funktioniert das nur alle paar Versuche richtig – aber wenn, dann hinterlässt die spektakuläre Aktion ein äußerst befriedigendes Gefühl.

Paradies für die Augen

Glücksmomente fließt **Just Cause** ausgerechnet in seinen stillen Minuten ein. Zwar sind auch gut ausgeleuchtete Ballereien und die Explosionen schicken, am eindrucksvollsten wirkt aber die Spielwelt selbst. Denn San Esperito ist ein glaubwürdiges Inselparadies mit fantastischer Weitsicht, das vor allem aus der Luft bildhübsch aussieht. Dann leuchtet das Meer in Strandnähe türkisgrün, schimmern Riffe durch das schicke Wasser, spiegelt sich die Sonne gleißend in der See und ziehen sich sattgrüne Wälder bis an den Horizont. Am Boden wirkt das Spiel dagegen teilweise detailarm. Zudem sehen die Dörfer alle gleich aus. Im Gegensatz zu San Andreas aus **GTA** fehlt es San Esperito an Abwechslung; nach ein paar



Hübsche Taktik: Rico kann **Handgranaten** in der Luft zerschießen.

Stunden erkennen Sie die Versatzstücke wieder. Der Sound mit seinen 5:1-Effekten und der

schwungvollen Musik lässt nichts zu wünschen übrig. **CS**

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2819

JUST CAUSE ACTIONSPIEL

ENTWICKLER	Avalanche (Just Cause ist das Erstlingswerk)
PUBLISHER	Eidos
SPRACHE	Deutsch
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 24 S. Handbuch
TERMIN (D)	22.9.2006
CA. PREIS	45 Euro
USK	ab 16 Jahre

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT: 30 Stunden























GENRE: ACTION

SZENARIO	realistisch	fiktiv
FREIHEIT	linear	offene Welt
HANDLUNG	einfach	komplex
GEWALT	keine	brutal
SPIELABLAUF	Action	Taktik

ANSPRUCH

EINSTIEGER	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PROFI
EINSTIEG											
SPIELMECHANIK											
SPIELTEMPO											
HILFEN											
SPEICHERSYSTEM											
ERFORDERT											
Schnelle Reaktionen											
Orientierungsfähigkeit											
Logik & Überlegung											
Geduld											
Handeln unter Zeitdruck											
Vorausplanung											
Mikromanagement											
Teamfähigkeit											

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCs				FÜR HIGHEND-PCs			3D-GRAFIKKARTEN
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
MINIMUM			STANDARD				OPTIMUM			 Radeon 9500 / 9600
1,6 GHz Intel			2,4 GHz Intel				3,2 GHz Intel			 Geforce 6600 GT
XP 1400+			XP 2200+ AMD				A64 3200+ AMD			 Radeon X600 / X700
AMD			1,0 GB RAM				1,5 GB RAM			 Radeon 9700 / 9800
512 MB RAM			7,4 GB Festplatte				7,4 GB Festplatte			 Geforce 6800 GT
7,4 GB Festplatte										 Radeon X800 XL
										 Geforce 7600 GT
										 Radeon X850 XT
										 Radeon X1900 XT
										 Geforce 7900 GTX
PROFITIERT VON –										
BILDFORMATE  4:3  5:4  16:9  16:10  KOPIERSCHUTZ Securom										
TON  Stereo  4.0  5.1  6.1  7.1										

BEWERTUNG

GRAFIK	+ fantastische Landschaftsgrafik + Fernsicht + Leucht- und Überstrahlereffekte + eckige Animationen + leblose Welt	9/10
SOUND	+ treibende Musik + knallige Effekte in 5:1-Surround + ordentliche Sprecher + Sprachketten wiederholen sich ständig	10/10
BALANCE	+ faire Rücksetzpunkte beim Sterben in Missionen + Eskort- und Liefersystem + Auto-Heilung + oft zu leicht oder zu schwer	8/10
ATMOSPHÄRE	+ Tropenstimmung + viel knallige Action + lebendiger Land- und Luftraum + fehlende Tierwelt + viele Wiederholungen	8/10
BEDIENUNG	+ eingängige Steuerung + keine Maus in den Menüs + kein freies Speichern + teils automatisches Zielen	8/10
UMFANG	+ massenhaft Vehikel + gewaltige Spielwelt... + ...ist nur zu einem Bruchteil gefüllt + wenig Abwechslung	8/10
LEVELDESIGN	+ spannende, abwechslungsreiche Hauptmissionen + langweilige Zufallsaufgaben + Sammelaufgaben werden nicht belohnt	6/10
KI	+ weicht aus + Verfolgungsverhalten + ärgertliches Verbündeten-Verhalten + KI-Gegner sind hauptsächlich Kanonenfutter	6/10
WAFFEN & EXTRAS	+ stimmiges Arsenal + freischaltbare Quartiere + sehr viele Vehikel... + ... unterscheiden sich teils nur marginal	10/10
HANDLUNG	+ zynischer Humor + keine zusammenhängende Handlung + kein Spannungsbogen + Hauptcharaktere bleiben blass	5/10

PREIS/LEISTUNG GUT

FAZIT: **OPULENT UND KNALLIG, AUF DAUER ZU DÜNN.**

78

SPIELSPASS

CHRISTIAN SCHMIDT

christian@gamestar.de

Das einzige, was ich daheim sonst umstürze, ist ja der Marmorkuchen nach dem Backen; da kommt mir der knallige Befreiungskrieg in San Esperito ganz recht. Neben der fabelhaften Optik stimmt die Action, vor allem wegen der spaßigen Vehikel und der knackig kurzweiligen Kämpfe. Langweilig wird dagegen alles, was nicht Hauptmission ist, denn Just Cause fehlt die durchgestylte Abwechslung eines GTA. Stattdessen müssen Sie sich selbst motivieren, immer wieder das Gleiche zu tun. Verdammt schade – was hätte man mit dieser tollen Inselwelt nicht alles anstellen können! Just Cause ist wie eine Villa ohne Einrichtung: toll anzusehen, aber lang drin wohnen kann man nicht.

»Wo ist deine Seele, Schöne?«



CARS VORSCHUL-VERSION



Per Maus weicht **Lightning** Hindernissen aus.

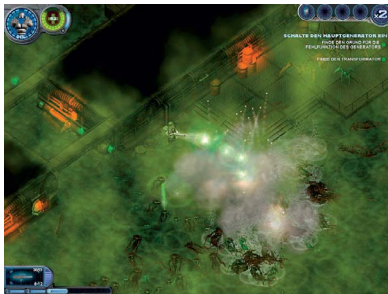
Die Filme von Pixar sind für Jung und Alt, am dazugehörigen Spiel **Cars** mit dem Untertitel **Vorschul-Version** haben – der Name verrät's – jedoch nur die Kleinsten Spaß. Mit der Maus sortieren Sie in Minispielen Reifen, lenken Lightning McQueen über einen Hindernis-Parcours oder absolvieren Merkaufgaben. Ganz nett. **DM**

CARS VORSCHUL-VERSION

GENRE	Geschicklichkeitsspiel
PUBLISHER	Awe Games / THQ
CA. PREIS	20 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	800 MHz, 256 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	AUSREICHEND

43
SPIELSPASS

ALIEN SHOOTER 2



Zahllose **Außerirdische** bedeuten Langeweile.

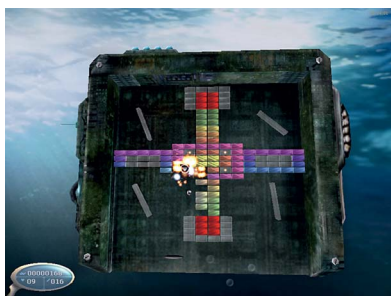
Das Action-Rollenspiel **Alien Shooter 2** ist ein bisschen wie **Diablo 2**, nur in ganz schlecht. Mit Schusswaffen ballern Sie in einer Station auf Außerirdische und sammeln Erfahrungspunkte. Bei einem Levelaufstieg bauen Sie Charakterwerte aus. Das Ganze präsentiert sich Ihnen in Matschgrafik – falls Sie das Spiel kaufen. **PET**

ALIEN SHOOTER 2

GENRE	Action-Rollenspiel
PUBLISHER	Sigma Team / CDV
CA. PREIS	25 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	1,5 GHz, 256 MB
PREIS/LEISTUNG	GUT

35
SPIELSPASS

WAVE BALL



Schläger + Kugel + **Klötzchen** = Wave Ball.

Nicht noch ein **Breakout**-Klon! Doch, und zwar ein schlechter. Denn **Wave Ball** fügt dem Klassiker wenig Neues hinzu. Nur die Extras, die etwa den Schläger vergrößern oder die Lichter ausgehen lassen, bringen Abwechslung. Die detailarme Grafik und die langatmigen Levels katapultieren den Titel jedoch ins Aus. **PM**

WAVE BALL

GENRE	Geschicklichkeitsspiel
PUBLISHER	Pepper Games / Novitas
CA. PREIS	5 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	600 MHz, 64 MB
PREIS/LEISTUNG	MANGELHAFT

28
SPIELSPASS

EVOCHRON



Erst **Container** sammeln, dann kämpfen.

Evochron bietet ähnlich viele Möglichkeiten wie das Weltall-Handelspiel **X3**, aber noch weniger Spielhilfen. Einsteiger werden nach wenigen Minuten frustriert aufgeben – leidensfähige Profis bekommen in **X3** den erheblich schöneren Weltraum. Dafür hat **Evochron** aber immerhin einen Multiplayer-Modus. **HK**

EVOCHRON

GENRE	Weltraumspiel
PUBLISHER	Starwraith / TGC
CA. PREIS	40 Euro
ANSPRUCH	Profis
MINIMUM	2,0 GHz, 512 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	MANGELHAFT

42
SPIELSPASS



DVD:
Test-Check



TEST S.113:
Cars



DVD:
Test-Check

Stein auf Stein

LEGO STAR WARS 2



Die Macht ist mit den Plastikmännchen. Ballern, hüpfen und rätseln Sie diesmal mit Lego-Luke und Kollegen durch die alte Star-Wars-Trilogie.

General, suchen Sie die geheimen Pläne des Todessterns. Und wenn Sie dafür das Schiff Stück für Stück auseinandernehmen müssen!« Was Hollywoods bekanntester Asthmatiker Darth Vader im Filmklassiker wohl eher metaphorisch gemeint hat, dürfen Sie im 3D-Actionspiel **Lego Star Wars 2** wortwörtlich nehmen. Denn wie schon im Vorgänger haben die Entwickler das **Star Wars**-Universum mit den bunten Kultklötzchen nachgebaut – und Sie dürfen es wieder zerlegen. Dass das viel mehr Spaß macht als im Vorgänger, liegt aber nicht nur an der im Vergleich zum ersten Teil deutlich cooleren Vorlage.

»Ich bin dein Vater!«

Lego Star Wars 2 erzählt die Geschichte der Star Wars-Episoden 4 bis 6, von der Flucht der Druiden R2-D2 und C-3PO auf den Planeten Tatooine bis zur finalen Schlacht auf dem Waldmond Endor. Ähnlich wie im Vorgänger wählen Sie in der Cantina-Bar eine verfügbare Mission aus. Sobald Sie den ersten Auftrag der



Als **Obi-Wan Kenobi** verteidigen wir Han Solos rasenden Falken gegen zahlreiche imperiale Sturmtruppen. (1280x1024)

vierten Episode gemeistert haben, stehen Ihnen auch die anderen beiden Kampagnen zur Verfügung. Und die sind weit umfangreicher als noch in Teil 1. Allein für Episode 4 brauchen fortgeschrittene Spieler so lange wie früher für den gesamten Vorgänger. In Sachen Bedienung ist alles beim Alten geblieben:

Per Gamepad oder Tastatur steuern Sie die Legofiguren aus der Schulterperspektive durch die Levels, zerlegen mit Laserpistolen oder Lichtschwertern imperiale Sturmtruppen und anderes Gesocks, meistern teils knifflige Sprungeinlagen und lösen simple Schalter- und Schieberätsel. Da Sie die Kamera aber nicht frei

bewegen dürfen, werden die etwas anspruchslosen, aber unterhaltsamen Scharmützel oft unübersichtlich. Gerade bei Sprungeinlagen verfehlen Sie gelegentlich das Ziel. Immerhin können Sie in **Lego Star Wars 2** nicht wirklich sterben. Sinkt Ihre Lebensenergie auf Null, verlieren Sie zwar ein paar Münzen, >>

DANIEL MATSCHIJEWSKY

danielm@gamestar.de

Beim Spielen von **Lego Star Wars 2** hatte ich immer wieder das Bedürfnis, meinen Bildschirm zu umarmen und den Entwicklern für dieses Programm zu danken. Zu danken für das großartige Leveldesign, für die liebevoll nachgebaute Star-Wars-Welt und nicht zuletzt für den großartigen Humor. Noch nie musste ich bei einem Actionspiel mehr schmunzeln. Höchstens beim Vorgänger. Doch den habe ich längst vergessen. Denn Teil 2 ist länger, abwechslungsreicher und endlich auch für fortgeschrittene Spieler interessant. Genau das, was wir uns damals im Test des Vorgängers gewünscht hatten!

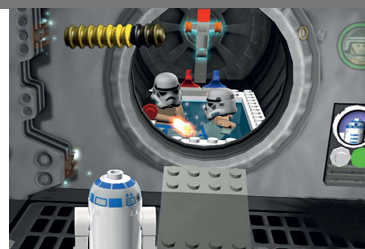
»Möge der Spaß mit euch sein«



EASTEREGGS IN LEGO STAR WARS 2



Auf dem Planeten Tatooine kommen die Helden in Mos Eisley an einem **Kino** vorbei. Zufälligerweise läuft da gerade **Star Wars**.



Auf einem Sternenzerstörer überraschen wir Sturmtruppen **beim Baden**. Witzig: Bis auf die Helme sind die beiden nackt.

Auf Jabbas Wüstenkreuzer lösen wir im Team ein **Schalterrätsel**.Mit Speedern heizen wir auf **Endor** durch den Wald.

geschickte Spieler dürfen die aber wieder einsammeln – fair.

Jedem das Seine

Dass das simple Spielprinzip auf Dauer motiviert, liegt hauptsächlich an den netten Ideen, die Ihnen das Programm am laufenden Band vor das Laßerschwert wirft. Denn wie im Vorgänger müssen Sie ständig auf die speziellen Fähigkeiten aller Charaktere zurückgreifen: Während sich zum Beispiel nur Prinzessin Leia oder Han Solo mit einem Enterhaken auf sonst unerreichbare Plattformen heben können, stapeln Jedi-Meister wie Luke oder Obi-Wan durch die Macht selbst riesige Legoteile ohne Probleme. Das Zusammenspiel aller Helden macht besonders im Koop-Modus eine Menge Spaß. Denn die Entwickler haben deutlich mehr und zudem besser ausgedachte Rätsel eingebaut, die Sie nur zu zweit lösen können. Doch keine Angst: Wer gerade keinen Kumpel zur Hand hat (der auf Knopfdruck jederzeit ein- oder aussteigen darf), greift auf clevere KI-Kollegen zurück.

Lachen ist gesund

In Sachen Abwechslung kommt momentan kein anderes Actionspiel an **LEGO Star Wars 2** heran. Denn neben den klassischen Jump&Run-Einlagen müssen Sie immer wieder Missionen an Bord diverser Fahr- und Fluggeräte meistern. So heizen Sie mit einem Speeder durch den Wald von Endor, greifen mit einer gewaltigen X-Wing-Staffel den Todesstern an oder bringen auf dem Eisplaneten Hoth riesige AT-AT-Walker per Seilwinde zu Fall. Besonders für Kenner des Films sind diese Einlagen eine helle Freude, zumal das Programm die Originalmusik von John Williams auf den Punkt genau der jeweiligen Situation anpasst. Zusammen mit den grandiosen Soundeffekten entsteht so eine hervorragende Star-Wars-Atmosphäre. Die wird zudem durch massenhaft witzige Szenen unterstrichen. Unser Tipp: Legen Sie sich ein Taschentuch neben den Bildschirm. Denn die hervorragend animierten Zwischen- und Scriptsequenzen haben

selbst dem hartgesottensten GameStar-Redakteur die Lachtränen in die Augen getrieben. So heult sich beispielsweise ein imperialer General bei einem Kollegen aus, weil er von Darth Vader dazu verdonnert wurde, seine Untergebenen mehr anzusprechen und nur mit **Sims**-ähnlichen Lauten kommunizieren, fehlt zwar der Wortwitz der Vorlage, dafür gibt's massenhaft Slapstick-Humor und teils ex-

trem schräge Pantomimeeinlagen.

Geheimnis-krämerei

Wer nach etwa zwölf Spielstunden alle drei Kampagnen gemeistert hat, ist beileibe noch nicht fertig. Denn mit jeder absolvierten Mission schaltet das Spiel zusätzliche Charaktere frei, mit denen Sie die bereits gespielte Mission erneut angehen können, um so vorher unzugängliche Bereiche nach Geheimnissen abzuklappen, die wiederum neue Boni freischalten. Zudem dürfen Sie in der Cantina-Bar durch gesammelte Münzen stärkere Lichtschwerter kaufen oder Ihre Figuren individuell mit neuen Kleidungsstücken ausstatten. Unser Favorit: Darth Leia. **DM**

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **A119**



► DVD: Koop-Video

► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie **QUICKLINK 2791**

LEGO STAR WARS 2 3D-ACTION

ENTWICKLER Traveller's Tales (Der König von Narnia, GS 02/2006: 51 Punkte)
PUBLISHER LucasArts / Activision TERMIN (D) 14.9.2006
SPRACHE Deutsch CA. PREIS 30 Euro
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 32 S. Handbuch USK ab 6 Jahre

ANSPRUCH	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
EINSTEIGER										
FORTGESCHRITTENER										
PROFI										

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	<ul style="list-style-type: none"> Radeon 9500 / 9600 Geforce 6600 GT Radeon X600 / X700 Radeon 9700 / 9800 Geforce 6800 GT Radeon X800 XL Geforce 7600 GT Radeon X850 XT Radeon X1900 XT Geforce 7900 GTX
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
1,0 GHz Intel 1,0 GHz AMD 256 MB RAM 2,9 GB Festpl.	1,8 GHz Intel XP 1600+ AMD 512 MB RAM 2,9 GB Festpl. Gamepad	2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD 512 MB RAM 2,9 GB Festpl. Gamepad	
PROFITIEREN VON	Force Feedback		
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10	KOPIERSCHUTZ Securom	
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

MULTIPLAYER SEHR GUT

SPIELMODI (SPIELER)	Koop-Modus (2)	SPIELTYPEN	an einem PC
DEDICATED SERVER	–	SERVERSUCHE	–
FAZIT	Extrem spaßiger Koop-Modus durch zahlreiche nur zu zweit lösbare Aufgaben.	MULTIPLAYER-SPASS	15 Stunden

BEWERTUNG

GRAFIK	+ sehr gute Animationen + Effekte und Spiegelungen + gelungener Plastik-Look + Umgebungen + schwammige Texturen	7/10
SOUND	+ Originalmusik- und Effekte + Soundtrack passt sich der jeweiligen Situation an + kein echter Surround-Sound	9/10
BALANCE	+ Niveau steigt stetig an + auch für Profis herausfordernd + verletzte Figuren sammeln häufiger Lebenspunkte ein	9/10
ATMOSPHERE	+ viele lustige Momente + gelungene Star-Wars-Atmosphäre + coole Ideen mit Lego-Bauteilen + massig Zwischensequenzen	10/10
BEDIENUNG	+ eingängig mit Tastatur oder Gamepad + zweiter Spieler kann jederzeit ein- oder aussteigen + teils unübersichtliche Kamera	8/10
UMFANG	+ 18 teils sehr lange Missionen + massenhaft versteckte Boni + superber Koop-Modus + hoher Wiederholwert	8/10
LEVELDESIGN	+ gute Mischung aus Innen- und Außenlevels + liebevoll nachgebaute Star-Wars-Umgebungen + Springen, Ballern, Rätseln	10/10
KI	+ Gegner kennen Standardmanöver + KI-Kollege hilft intelligent mit + KI arbeitet nicht im Team und weicht nicht aus	6/10
WAFFEN & EXTRAS	+ freischaltbare Waffen und Kostüme + Charakterfähigkeiten + viele Aufgaben für zwei Spieler + kleines Waffenarsenal	8/10
HANDLUNG	+ Geschichte aus den Episoden 4 bis 6 + netter Slapstick-Humor + lustige Charaktere + Story nur für Fans verständlich	8/10

PREIS/LEISTUNG **GUT** SOLOSPIELZEIT 15 Stunden

FAZIT: **LÄNGER UND VIELFÄLTIGER ALS DER VORGÄNGER.**



Wie im Film bringen wir einen riesigen AT-AT per Seilwinde zu Fall.

BLACK BUCCANEER

Bei diesem Piraten flucht nicht nur die Karibik.



Francis gegen Gorillas, im Hintergrund lauert ein anspruchsvolles Kistenrätsel.



DVD:
Test-Check

Verdammte Geldgier! Die lässt nicht nur den jungen Piraten Francis Blade auf eine verhängnisvolle Schatzsuche gehen, sondern überdies den französischen Entwickler Widescreen das Action-Adventure **Black Buccaneer** programmieren. Auf der Suche nach Reichtum läuft und springt Francis über eine weitläufige Pirateninsel. Eigentlich stolpert er eher, denn weder mit Gamepad noch mit Maus und Tastatur funktioniert die Steuerung reibungslos. Vor allem die Kämpfe gegen immer gleiche Gegnerarten – trotz Specialmoves – in

wildes Knopfgeklapfe aus. Erledigte Feinde hinterlassen Seelen, mit denen Francis nicht etwa Goodies freischalten kann, sondern lediglich das Speichern an den extrem seltenen Save-Altaren bezahlen muss – man sollte die Designer kielholen!

Ein paar nette Ideen bewahren den **Black Buccaneer** dennoch vorm Absaufen. So findet Francis schon früh ein Amulett, mit dem er sich in einen Voodoo-krieger verwandeln kann. Der zerschlägt Barrikaden, verschiebt Kisten und beschwört mitkämpfende Zombies. Schiebe- und Schalterrätsel gibt's zuhauf, erstere sind recht knifflig und erinnern an die **Soul Reaver**-Reihe. Frustrierend wirken dagegen die Hüpfereien über nur sekundenweise per Hebel aktivierte Plattformen – wenn Francis doch nur für jeden Sturz eine Dublone bekäme!

MS

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/2777

MARKUS SCHWERDTL

markus@gamestar.de

Kaum zu glauben: Für den Test von **Black Buccaneer** habe ich mich freiwillig gemeldet! Schließlich klang die Mischung aus Voodoo-Piraten, Tomb Raider und einer Prise **Soul Reaver** einfach zu vielversprechend. Das fertige Spiel ist jedoch nur ein müdes Gehüpf mit viel zu vielen Macken. Das fängt bei der misslungenen Steuerung an und hört beim unsäglichen Speichersystem (kostenpflichtig!) noch lange nicht auf. Über die antike Konsolenoptik mag ich erst gar nicht maulen. Mal wieder schade um die guten Ideen.



»Lara Croft mit Holzbein«

BLACK BUCCANEER

GENRE Action-Adventure
PUBLISHER Widescreen / 10Tacle
CA. PREIS 30 Euro
ANSPRUCH Einsteiger

MINIMUM 1,6 GHz,
256 MB

PREIS/LEISTUNG MANGELHAFT

49



Gunnar Lott

gunnar@gamstar.de

DIE HELDEN DER HISTORIE

GESCHICHTE. Das Lesen dieses Strategie-Teils ist wie das Blättern in einem Geschichtsbuch: Die Themen beginnen mit der Verwaltung des römischen Reiches um 100 v. Chr. und reichen dann über die Wirtschaft des Mittelalters und den Unabhängigkeitskrieg der USA bis zur Haustierzucht der Gegenwart. Okay, die Weltraumschlachten der Zukunft (wie auf Seite 112) finden Sie in seriösen Geschichtsbüchern eher nicht. Schön aber, dass so ein breites Spektrum möglich ist. Manchmal hat man ja bei den Genres Strategie und Action das Gefühl, die Bandbreite der Themen dürfe nur von 1939 bis 1945 reichen...

HELDEN. Wo wir gerade bei 1939-1945 sind – der beste Strategietitel des Monats spielt ausgerechnet im Zweiten Weltkrieg. Und schafft es, der abgegriffenen Thematik ein paar neue Seiten abzugewinnen und eine wirklich dichte Atmosphäre zu erzeugen. Die Rede ist von **Company of Heroes**, THQs überzeugendem Echtzeit-Taktik-Titel, über den wir ja schon ein paar Mal berichtet haben. Blättern Sie gleich um, auf den nächsten Seiten gibt's tolle Bilder dazu. Und natürlich eine ausführlich begründete Wertung.

ABWERTUNGEN

Spiele altern, besonders grafisch. Ein Jahr nach seinem Erscheinen überprüfen wir jeden Titel, ob eine Abwertung nötig ist. Wenn ja, kennzeichnen wir das in der Hitliste mit diesem Symbol:

INHALT

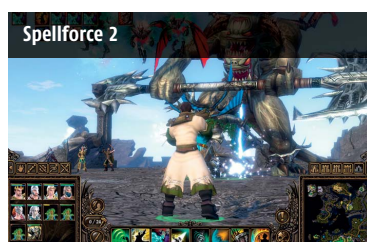
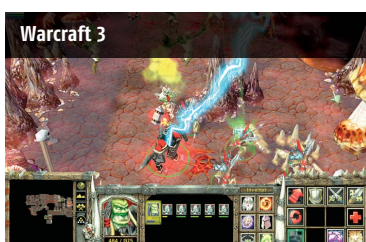
TESTS

Company of Heroes	98
Caesar 4	104
Faces of War	108
Die Gilde 2	110
Sword of the Stars	112
Die Sims 2: Haustiere	114
Birth of America	114
Alfa: Antiterror	114

GAMESTAR-STRATEGIE-CHARTS 11/2006

Platz	Spiel	Genre	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Missionsdesign // Startpositionen	KI	Einheiten	Kampagne // Endlos-Spiel	Kommentar
1	Warcraft 3	Echtzeit-Strategie	Vivendi	Blizzard	08/02 (93%)	91		10	10	10	9	10	10	8	10	8	08/03: Addon
2	Spellforce 2	Echtzeit-Strategie	Jowood/Deep Silver	Phenomic	05/06	91	10	8	8	9	9	10	9	8	10	10	
3	Civilization 4	Strategiespiel	Take 2	Firaxis	12/05	90	7	9	8	9	9	10	10	8	10	10	
4	Age of Empires 3	Echtzeit-Strategie	Microsoft	Ensemble	12/05	89	10	10	10	8	8	10	8	8	10	7	
5	Rise of Legends	Echtzeit-Strategie	Microsoft	Big Huge Games	07/06	89	9	8	8	8	10	10	8	10	10	8	
6	Rome – Total War	Strategiespiel	Activision	Creative Assembly	11/04 (89)	88		10	8	9	7	10	9	8	10	10	11/05: Addon
7	C&C Generäle	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	EA Pacific	10/03 (89%)	88	6	9	10	10	10	10	9	7	9	8	11/03: Addon
8	Siedler 5	Aufbauspiel	Ubisoft	Blue Byte	01/05 (89)	88	9	7	9	10	8	10	9	9	9	8	
9	Company of Heroes	Echtzeit-Taktik	THQ	Relic	NEU	87	10	10	8	10	8	8	7	9	10	7	
10	Die Sims 2	Aufbauspiel	Electronic Arts	Maxis	10/04 (89)	87	5	10	8	8	8	10	9	9	10	10	
11	Paraworld	Echtzeit-Strategie	Sunflowers	SEK	10/06	87	9	8	7	10	8	8	9	8	10	10	
12	Heroes of Might & Magic 5	Rundenstrategie	Ubisoft	Nival	07/06	86	9	9	7	10	8	10	8	6	9	10	
13	Fritz 9	Schachspiel	Chessbase	Chessbase	01/06	86	9	4	10	8	7	10	10	10	8	10	
14	Caesar 4	Aufbauspiel	Vivendi	Tilted Mill	NEU	85	8	8	9	9	9	8	7	8	10	9	
15	Stronghold 2	Aufbauspiel	2K Games	Firefly	06/05	85	7	9	7	9	8	10	9	6	10	10	Version 1.1
16	The Movies	Aufbauspiel	Activision	Lionhead	01/06	85	8	10	8	10	6	9	9	8	8	9	
17	Dawn of War	Echtzeit-Strategie	THQ	Relic	11/04 (83)	84		9	8	9	10	8	9	6	9	9	10/05: Addon
18	Panzers Phase 2	Echtzeit-Strategie	CDV	Stormregion	09/05 (85)	84	8	9	8	8	9	9	10	7	10	6	
19	Full Spectrum Warrior 2	Echtzeit-Taktik	THQ	Pandemic	06/06	84	7	9	8	9	7	9	8	9	9	9	
20	Star Wolves	Weltraum-Taktik	Pointsoft	Xbow Software	05/05	84	7	7	8	8	8	10	10	6	10	10	
21	Rise and Fall	Echtzeit-Taktik	Midway	Midway/Stainless Steel	08/06	83	8	9	7	9	10	8	8	8	6	9	
22	Rollercoaster Tycoon 3	Aufbauspiel	Atari	Frontier	08/05	82	9	9	8	9	7	9	7	8	9	7	08/05: Addon
23	Soldiers	Echtzeit-Taktik	Codemasters	Best Way	08/04 (84%)	82		7	8	9	9	8	10	9	8	8	
24	Rush for Berlin	Echtzeit-Strategie	Deep Silver	Stormregion	07/06	82	8	7	7	8	9	8	9	8	9	9	
25	Schlacht um Mitteleuropa 2	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	EA Pacific	04/06	82	10	10	5	10	9	8	6	7	10	7	

Bei Strategiespielen führen Taktik, Ressourcen-Management und strategische Planung zum Erfolg. Zur Strategie-Rubrik gehören Echtzeit- und Aufbauspiele, Hexfeldtaktik, Wirtschaftssimulationen, Denkspiele.



Schlachtfest für Helden

COMPANY OF HEROES

Wie erwartet fesselt Relics Weltkrieg mit Tiefgang und Atmosphäre. Doch ganz unerwartet schwächelt er beim Missionsdesign.



Wenn Valve es schafft, die Irrwege eines drögen Physikers auf immer mehr **Half-Life**-Episoden zu strecken – dann muss dieses Häppchen-System bei einem Weltkrieg doch erst recht funktionieren! Wir wollen Relic (**Dawn of War**) zwar nicht unterstellen, dass sie bei ihrem neuesten Werk **Company of Heroes** so gedacht ha-

ben, aber ein deutliches Indiz für Episodenabsicht gibt es doch: Im Echtzeittitel spielen Sie nur einen einzigen Abschnitt des Zweiten Weltkriegs nach und befreien die Normandie von der deutschen Armee. So führen Sie die Soldaten und Fahrzeuge der amerikanischen Able-Kompanie vom D-Day bis zum Showdown bei Falaise. Company of Heroes ist allerdings so intensiv und voller Staunmomente, dass Sie die Serien-Schelte schnell vergessen. Das ist auch ein Verdienst der grandiosen Physik, doch wir können Sie beruhigen: Dröge Physiker kommen keine vor.

Unkomplizierter Krieg

Company of Heroes stellt den Krieg keinesfalls so realistisch dar wie **Sudden Strike** oder **Blitzkrieg**. Stattdessen greift der Entwickler Relic auf seine **Dawn of War**-Philosophie zurück: Die Schlachten sollen rasant und knallig sein. Der Basisbau ist daher simpel: Die Alliierten errichten nur sechs Hauptgebäude, in denen sie Soldaten und Fahrzeuge kaufen sowie Upgrades erforschen. Zudem dürfen sie beliebig viele Häuser zu Kasernen umbauen, wo sie Infanterie-Gruppen (je



Auf **deutscher Seite** spielen Sie nur im Skirmish- oder Multiplayer-Modus, taktisch unterscheiden sich die Parteien allerdings nicht.

ein bis sechs Mann) anheuern oder nach Verlusten wieder auf Sollstärke bringen.

Die drei Ressourcen Treibstoff, Munition und Arbeitskraft bekommen Sie im Verlauf der Gefechte fast automatisch: Wie in **Dawn of War** fließen die Rohstoffe stetig auf Ihr Konto, wenn Sie entsprechende Kontrollpunkte erobern. Das bringt Dynamik: Sie müssen ständig ins gegnerische Territorium vorstoßen und dort Punkte angreifen, zugleich aber auch die eigenen Stellungen verteidigen. Aufgrund des niedrigen Einheitenlimits ist das knifflig – alle Punkte gleichzeitig können Sie

nicht sichern. Daher klagt Ihnen die kluge KI öfter mal einen unbewachten Punkt, die Frontlinie verschiebt sich häufig.

Bombenstimmung

Klingt Ihnen »Die Frontlinie verschiebt sich« zu trocken? Keine Angst, denn hier kommt die größte Stärke von **Company of Heroes** zum Tragen: Die Gefechte sind schlichtweg spektakulär! Bei Artillerieschlägen etwa schießen Dreckfontänen in die Luft, dank Physik regnet es Trümmer, vor dem Explosionskrach hören Sie die Geschosse durch die Luft pfeifen. Die Kamera dürfen Sie frei zoomen



Zwischen den Missionen gibt es immer wieder stimungsvolle **Story-Sequenzen** in der Spielgrafik.



Detail-Wahnsinn: Die beiden Soldaten halten sich beim Schuss aus dem Mörser sogar die Ohren zu.

TANZ DER PANZER



Das dauert: **Zwei Tanks** stehen sich gegenüber und beißen sich an ihren Panzerungen die Zähne aus.



Wir versuchen, uns hinter den Gegner zu setzen, wo seine **verwundbare Stelle** ist, er weicht aus.



Endlich, wir haben ihn ausgebrems. Jetzt reichen drei **Volltreffer**, um den Tank zu zerlegen.



Schlappe für die Deutschen: **Alliierte Panzer** haben das Hauptquartier erreicht und schleifen es mit **Flammenwerfern**. Aber noch halten die Achsenmächte im Osten einen Kontrollpunkt.

und drehen, in der Nahansicht können Sie den fein animierten Soldaten regelrecht über die Schulter schauen. Elite-Ranger etwa werfen sich bäuchlings in Bombenkrater, um aus der Deckung zu feuern. An Panzern erkennen Sie jede Luke, jedes Rad, jede eingedellte Stahlplatte – denn die Vehikel sind genau wie die Infanteristen hochdetailliert. Häuserblocks dürfen Sie Wand für Wand zerlegen, per Artillerie einebnen oder mit Flammenwerfern abfackeln.

Gemeinsam mit den tollen Waffensounds und der Physik fesselt diese überzeichnete Darstellung ungemein.

Deckung dank Physik

Hinter der packenden Inszenierung steckt zudem ein taktisch forderndes Spiel, in dem Sie ohne Überlegung nicht weit kommen. Fußsoldaten etwa suchen intelligent Deckung hinter Mauern oder in Kratern – aber nur, wenn Sie Ihnen eine passende Position zuweisen. Dabei hilft der Mauszeiger, der mittels Icon die Qualität der Deckung von rot (gefährdet) bis grün (Nichts wie hin!) angibt. Zudem zeigen Punkte, wie sich die Jungs in der Deckung verteilen werden. So kann es passieren, dass nicht alle Kämpfer im Bombenkrater Platz finden. Dann sollten Sie den übrigen Soldaten eine neue Position zuweisen. Oder einen neuen Krater ins Gelände sprengen. Denn die Physikeffekte sind spiele-

risch sinnvoll; zum Beispiel können Sie mit einem Panzer einen Torbogen kaputt rammen, damit sich ein MG-Trupp hinter den Trümmern verschanzen kann. Alternativ schicken Sie die Soldaten in Häuser,

wo sie aus den Fenstern feuern – falls kein feindlicher Tank anrollt und die Wände sprengt.

Tanz der Panzer

Apropos Panzer: Die Kolosse sind mächtig, aber nicht über-



Mit unserem **Maschinengewehr** haben wir den Motor des Panzerwagens in Brand geschossen.



Vorrücken bei Nacht: Aus der Deckung nimmt unser Team die Deutschen unter Beschuss.

MARKUS SCHWERDTEL

markus@gamestar.de

Dass ich eigentlich keine Weltkriegs-Schlachten mehr spielen mag, habe ich nun wirklich schon oft genug geschrieben. Aber Company of Heroes lässt meine Entschlossenheit wanken, denn die Gefechte sind einfach zu mitreißend. Vor allem die Multiplayer-Duelle haben es mir angetan: Kaum glaube ich, den Sieg gegen Michael in der Tasche zu haben, erobert der mit seinem letzten Truppenhäufchen einen unbewachten Kontrollpunkt zurück und ist plötzlich wieder im Spiel – grandios!

Ständig muss ich an allen Ecken der Karte gleichzeitig sein, um die Übersicht zu bewahren. Und obendrein sollen meine Fabriken stetig Nachschub ausspucken, den ich natürlich auch erst mal in Auftrag geben muss. Bei der Hektik vergesse ich regelmäßig, meine Talente auszubauen. Dumm von mir, denn diese Spezialfertigkeiten sehen meist nicht nur klasse aus, sondern räumen zudem gehörige unter den Gegnern auf.



»Schlachtenglück«

mächtig. Denn ihre Panzerung ist hinten dünner als vorne, schon ein einziger Treffer in den Rücken kann schweren Schaden anrichten. Also sollten Sie versuchen, Kettenfahrzeuge auszumanoevrieren und zu flankieren. Das artet meist in Mikromanagement aus, etwa wenn sich zwei Panzer sekundenlang umkreisen. Ein Rückwärtsgang-Befehl à la **Panzers** fehlt allerdings; Sie müssen Ihre Fahrzeuge in Mini-Schritten bewegen, wenn sie rückwärts rollen sollen. Dafür gibt's in den Kämpfen eindeutiges visuelles Feedback: Von der Frontpanzerung prallen Geschosse harmlos ab, bei Rückentreffern wirbeln die Panzerplatten. Zudem können Sie den Motor oder das Geschütz des Panzers zerstören.



Der **Feuersturm** ist eine Spezialfertigkeit und erledigt Feinde im Umkreis:



Der **Kontrollpunkt** unten ist hart umkämpft, der **Panzerwagen** der Alliierten behält jedoch die Oberhand.

Das klappt auch mit Bazooka-Teams, die Stahlkolossen im Häuserkampf schwer zusetzen. Die Panzerabwehr-Geschütze schließlich laden zwar langsam nach, machen aber kurzen Prozess mit Kettenfahrzeugen. Blöd aber, dass sich die KI sinnloserweise ab und zu nicht gegen Pak-Beschuss wehrt.

Ihr seid alle wichtig!

Für noch mehr taktischen Tiefgang sorgt die gute Einheitenbalance: Jeder Truppentyp ist nützlich, auch bei der Infanterie. Ingenieure etwa reparieren Fahrzeuge und verlegen Minen, Sandsäcke (als Deckung) oder

Stacheldraht. MG-Teams sichern Engpässe, Mörsertruppen zermürben Gegner, Flammpanzer räuchern besetzte Häuser aus. Fast jede Einheit hat zudem sinnvolle Spezialtalente: Solda-

ten werfen Granaten, Sherman-Tanks hüllen sich zum Schutz in eine Nebelwand. Der Einsatz der Fähigkeiten kostet Rohstoffe; nach Gebrauch müssen sie sich zudem wieder aufla- ►►

TECHNIK-CHECK

TECHNIK-TIPPS

- Benutzen Sie zunächst die Automatik um die Grafikoptionen an Ihr System anzupassen. Falls Ihr PC dann noch Reserven hat, erhöhen Sie einzelne Einstellungen schrittweise per Hand.
- Stellen Sie mit 512 MB Video-RAM die Texturen auf »Ultra«.

- Schalten Sie bei schlechter Performance schrittweise als erstes die Schatten zurück.

CHECKLISTE

- 4,0 GByte Speicherplatz
- 2,0 GHz Prozessor
- 512 MByte RAM
- DirectX-8-Karte
- DirectX 9.0c

SO LÄUFT COMPANY OF HEROES AUF IHREM PC

So geht's: Suchen Sie Ihre Grafikkarte **1**, Ihre CPU **2** und Ihre Speichermenge **3** heraus. Die für Ihr System geeignete Einstellung **4** finden Sie anhand der Farbbereiche. Liegen Komponenten in unterschiedlichen Bereichen, ist die Grafikkarte ausschlaggebend.

Komponenten: In dem nächsten Diagramm werden die grafischen Ausstattungsspezifikationen										
Grafikkarte	1	Radeon 9xxx	9250	9600 Pro	9800 XT					
		Geforce 6	6200		6600 GT	6800 GS	6800 Ultra			
		Radeon X100	X300	X600 Pro	X700 Pro	X800 XL	X850 XT			
		Geforce 7			7300 GS		7600 GT	7800 GT	7900 GT	7900 GTX 7950 GX2
		Radeon X1000			X1300	X1600 XT	X1800 XL		X1900 XT	X1950 XTX
Prozessor	2	Athlon XP	1800+	2600+	3200+					
		Pentium 4	2,0 GHz	2,4 GHz	3,0 GHz			3,8 GHz		
		Athlon 64				3200+	3500+	4000+	FX-57	
		Pentium D				915	950		965 XE	
		Athlon 64 X2					3800+	4400+	5000+	FX-62
		Core 2 Duo						E6300	E6600	X6800
3	Speicher in MB	128	256	512	768		1.024	1.536	2.048	3.072

4	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1024x768, Niedrig: Texturen, Terrain, Effekte, Physik, Reflexionen, Modellqualität Aus: Schatten, Post Processing	läuft so flüssig: 1280x1024, Mittel: Texturen, Terrain, Effekte, Physik, Reflexionen, Modellqualität Niedrig: Schatten	läuft so flüssig: 1280x1024, maximale Details Ab GeForce 7900 GT/Radeon X1900 XT: 4x Kantenglättung, 8x anisotrope Filterung
legende	ruckelt stark			



Per Fallschirm landen unsere Männer in einer Fabrik.



Die Übersichtskarte zeigt Kontroll- und Ressourcenpunkte.



Nur noch ein letzter deutscher Kontrollpunkt ist auf dem Hügel übrig, doch unser Raketenwerfer unten stürmt auch den.

den. Dennoch entscheiden Spezialangriffe oft die Schlachten.

Durch erledigte Gegner gewinnen die Panzer und Soldaten Erfahrung und steigen bis zu dreimal im Rang auf, was ihre Kampfkraft erhöht. Zugleich sammeln Sie als Befehlshaber auch selbst Erfahrungspunkte, mit denen Sie ähnlich wie in **C&C Generäle** Spezialfähigkeiten freischalten. Hierzu wählen Sie zunächst einen von drei Talentbäumen, bei den Alliierten etwa sind das Infanterie, Panzer und Luftwaffe. Wer sich für die

Flieger entscheidet, darf unter anderem Fallschirmjäger abwerfen; Panzer-Kommandeure rufen mächtige Sherman-Raketenwerfer aufs Feld. Die Talentwahl eröffnet daher noch mehr taktische Möglichkeiten.

Feldzug ohne Biss

Auch in den Einsätzen der Kampagne dürfen Sie diese Talente freischalten, was für Wiederspielwert sorgt: Jede gewonnene Mission können Sie erneut angehen, um andere Fähigkeiten und Taktiken auszuprobieren.

Sonst ist der Einzelspieler-Teil jedoch eher solide als überraschend – und leistet sich sogar Schwächen. Zwar erzählen filmreife inszenierte Zwischensequenzen in Spielgrafik die Geschichte der Able-Kompanie, doch in den Schlachten selbst fehlen Identifikationsfiguren. Das kostet Stimmung, bei der Handlung von **Dawn of War** hat sich Relic mehr Mühe gegeben.

Zudem schwankt der Anspruch der Kampagne, besonders die letzten beiden Missionen sind zu simpel. Und auf

dem normalen Schwierigkeitsgrad gewinnen erfahrene Spieler recht leicht, sie sollten gleich auf einer der beiden höheren Stufen einsteigen. Ebenfalls schwach: In vielen Missionen gibt's zwar Nebenziele, doch wer die erfüllt, verdient nur spielerisch sinnlose Orden. Die Kampagne verschenkt also viele Chancen – hat aber auch Höhepunkte: So kehren Sie zweimal auf bereits besuchte Schlachtfelder zurück und kämpfen sich mit Ihren überlebenden Truppen durch verwüs-

LESER-TEST: COMPANY OF HEROES

Drei Leser spielten in der GameStar-Redaktion ausführlich Company of Heroes. Hier ihre Meinungen:

Weltkrieg meets Warhammer

Das finde ich gut: Das Einheiten-Management in der Einzelspieler-Kampagne ist übersichtlich und benutzerfreundlich. Das Grundkonzept von Dawn of War – das Erobern von Ressourcenpunkten – erkennt man deutlich wieder. Wer Dawn of War kennt, wird sich bei Company of Heroes schnell zurechtfinden. Außerdem schaffen es die Missionen, Atmosphäre zu erzeugen und eine Geschichte zu erzählen.

Das finde ich weniger gut: Im Skirmish-Modus gerät man aufgrund der relativ starken KI schnell unter Druck und verliert zudem auf unbekannten Karten leicht die Übersicht. Hier gilt es, Geduld und Lernfähigkeit zu zeigen, wenn man sich an die Taktik der KI gewöhnen will und anfangs mit Niederlagen leben kann. Ganz klar: Die extrem dynamischen Multiplayer-Matches sind eher was für Profis.

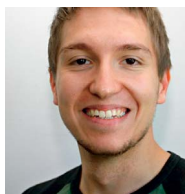


Markus Böhm, 26, Student

Action und Taktik

Das finde ich gut: Die detaillierte Grafik mit ihren tollen Landschaften und lebensechten Animationen ist alleine schon einen Kauf wert. Man fühlt richtig mit seinen Soldaten mit, wenn sie verwundet werden. Zum Glück gibt es die Möglichkeit, die Männer durch geschicktes Nutzen der Deckung zu schützen – dem übersichtlichen Interface und der taktischen Tiefe sei Dank. Generell ergänzen sich Action und Taktik in Company of Heroes nahezu perfekt und sorgen zusammen für jede Menge Spielspaß.

Das finde ich nicht so gut: Eigentlich habe ich gar nicht viel zu mäkeln, für mich ist Company of Heroes nahe an der Perfektion. Lediglich an den Ladezeiten sollte Relic per Patch noch arbeiten, denn die sind momentan noch viel zu lang und unterbrechen dadurch den Spielfluss unangenehm – das kostet Atmosphäre.



Rene Honcak, 21, Fachinformatiker

Kein Weltkriegs-Einheitsbrei

Das finde ich gut: Das Spiel fängt die D-Day Atmosphäre perfekt ein. Die Missionen sind sehr einsteigerfreundlich, die Erfahrungspunkte motivieren dazu, auch wirklich auf die eigenen Männer aufzupassen. Mit dem Ressourcen-System erbt Company of Heroes die Stärke von Dawn of War: actionreiche Schlachten.

Das finde ich nicht so gut: Meine erfahrenen Truppen kann ich leider nicht in die nächste Mission mitnehmen, sodass mir meine Leute nicht so ans Herz wachsen, wie ich mir das wünschen würde. Außerdem tauchen die Kämpfer auf der Karte immer wieder an festen Punkten auf. Das führt schlimmstenfalls dazu, dass die Männer inmitten einer Feindeshorde materialisieren und dann unter schwerer Feuer zu ihrer Stellung laufen müssen. Das hätte Relic wirklich besser lösen können.



Stephan Kalhöfer, 25, Jurist



Ein **Flammenwerfer-Soldat** im Haus hütet den Munitions-Kontrollpunkt.



Jede Partei hat drei solcher **Talentbäume**, hier einer der Deutschen.

tete Landschaften. Besonders fesselnd ist **Company of Heroes**, wenn Sie Minuten lang die Stellung halten sollen. Zwar sind einige KI-Skripts unflexibel, zum Beispiel schicken die Feinde dauernd ein Mörserteam zum gleichen Punkt. Doch Ihre Gegner finden andererseits immer einen Weg, Sie zu überraschen und Ihnen in die Flanke zu fallen.

Weltkrieg im Netz

Wer auch mal mit den Deutschen in die Schlacht ziehen möchte, kann in Skirmish-Partien gegen schon fast unfair starke KI-Feinde kämpfen. Auf 15 Karten für bis zu acht Spieler füllen Sie freie Slots mit KI-Gegnern in vier Schwierigkeitsstufen. Umgewöhnen müssen Sie sich beim Rollentausch nicht, die Deutschen spielen sich fast wie die Alliierten – mit Ausnahme der Generals-Talentbäume. So können sich die Achsenmächte dank ihrer Verteidi-

gungs-Doktrin effektiver verschanzen. Dafür werden sie jedoch nur wenig Zeit haben, denn die Multiplayer-Partien sind durch die ständige Gier nach Siegpunkten extrem flott.

Siegpunkte? Ja, wie in **Battlefield 2** hat jede Partei ein Ticketkonto, das sich leert, wenn sie weniger Punkte hält als der Gegner. Wer keine Tickets mehr hat, verliert. Die Gefechte wogen daher dauernd hin und her, weil die Gegner unbewachte Punkte erobern. Der taktische Anspruch ist hoch – obwohl **Dawn of War** mit vier Völkern und deutlich mehr Karten mehr Abwechslung bietet. **Company of Heroes** fesselt dennoch durch seine Intensität. Das wird sicher auch auf die nächste Episode zutreffen – oje, jetzt haben wir Relic doch Häppchen-Denke unterstellt. Aber von der Normandie nach Berlin ist es ja auch noch ein weiter Weg. **GR**

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/2848

COMPANY OF HEROES ECHTZEIT-TAKTIK

ENTWICKLER Relic (Dawn of War: Winter Assault, GS 10/05: 85 Punkte)
 PUBLISHER THQ
 SPRACHE Englisch, Deutsch in Vorbereitung
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 22 S. Handbuch

TERMIN (D) 29.9.2006
 CA. PREIS 45 Euro
 USK ab 16 Jahre

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT: 15 Stunden

GENRE: STRATEGIE

SPASS: Der Kampagne geht am Ende die Luft aus, Multiplayer macht weiter Spaß.

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

GENRE: STRATEGIE

SZENARIO realistisch ■ fiktiv
 MAßSTAB lokal ■ global
 SPIELSTIL Aufbau ■ Kampf
 EINHEITEN Individuen ■ Masse
 HANDLUNG einfach ■ komplex

ANSPRUCH

EINSTIEGER	FORTGESCHRITTENER					PROFI				
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
EINSTIEG leicht ■ schwierig										
SPIELMECHANIK einfach ■ komplex										
SPIELTEMPO langsam ■ schnell										

HILFEN Vier Schwierigkeitsgrade, Tutorial
 SPEICHERSYSTEM Freies Speichern

ERFORDERT

- Schnelle Reaktionen
- Orientierungsfähigkeit
- Logik & Überlegung
- Geduld
- Handeln unter Zeitdruck
- Vorausplanung
- Mikromanagement
- Teamfähigkeit

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCs			FÜR HIGHER-PCs			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
MINIMUM			STANDARD			OPTIMUM			
2,2 GHz Intel			2,6 GHz Intel			3,0 GHz Intel			
XP 2000+ AMD			XP 2400+ AMD			XP 2800+ AMD			
1,0 GB RAM			1,5 GB RAM			2,0 GB RAM			
4,0 GB Festpl.			4,0 GB Festpl.			4,0 GB Festpl.			

PROFITIEREN VON EAX, Dual-Core-Prozessoren
 BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ Securom
 TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

3D-GRAFIKARTEN

- Radeon 9500 / 9600
- GeForce 6600 GT
- Radeon X600 / X700
- Radeon 9700 / 9800
- GeForce 6800 GT
- Radeon X800 XL
- GeForce 7600 GT
- Radeon X850 XT
- Radeon X1900 XT
- GeForce 7900 GTX

MICHAEL GRAF

micha@gamestar.de

Ich fordere, dass im Wörterbuch hinter dem Begriff »Spektakel« ein Bild von Company of Heroes abgedruckt wird. Denn Relics Weltkriegs-Hit hat sich dieses Prädikat verdient: Die Schlachten sind so intensiv, so flott, so fesselnd, dass sie stets aufs Neue motivieren. Das liegt nicht nur der Präsentation, sondern auch an der guten KI. Die hat zwar auch Macken, nutzt aber oft schlaue die Schwachstellen in meiner Verteidigung aus. So wogen die Gefechte stets hin und her, Verschnaufpausen sind rar. Klar, das führt schnell zu Hektik, doch der hohe Staunfaktor entschädigt dafür locker.

Schade aber, dass die Kampagne recht kurz und die Story belanglos ist. Die Einsätze hätten zudem mehr Ziele und Skriptereignisse vertragen können – beim Missionsdesign liegt deshalb Stormregions Panzers-Reihe klar vorn. Dafür geht bei Company of Heroes neben der 1A-Atmosphäre auch der taktische Anspruch in Ordnung, dank guter Einheitenbalance und spielerisch sinnvoller Physik (endlich!). Diese Stärken kommen auch im Mehrspieler-Modus zum Tragen, obwohl ich mir mehr Karten und Varianten gewünscht hätte. Wer die Fehler der Kampagne verschmerzen kann und Action-Strategie mag, darf dieses Weltkriegs-Spektakel aber nicht verpassen.

»Siegen und staunen«



MULTIPLAYER SEHR GUT

SPIELMODI (SPIELER) Deathmatch (8), Punkte halten (8)
 SPIELTYPEN Netzwerk, Internet
 DEDICATED SERVER Nein
 FAZIT Wenige Modi und Karten, die Schlachten unterhalten dennoch prächtig.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ detaillierte Soldaten, Gebäude und Vehikel + spektakuläre Explosionen + schöne Animationen + handgebaute Landschaften	10/10
SOUND	+ knackige Kampfeffekte + orchesterlicher Soundtrack + Soldaten kommentieren ihre Umgebung + erstklassiger Surroundsound	10/10
BALANCE	+ vorbildliche Einheitenbalance, alle Truppen sind nützlich + vier Schwierigkeitsgrade + Anspruch der Kampagne schwankt	8/10
ATMOSPHÄRE	+ spektakuläre und temporeiche Bombast-Schlachten, die stets aufs Neue unterhalten + sehenswerte, sinnvolle Physikeffekte	10/10
BEDIENUNG	+ nützliche Armeeübersicht + Missionen anwählbar + kein Rückfahr-Befehl + Kamera zoomt nicht weit heraus	8/10
UMFANG	+ 15 teils umfangreiche Einsätze + spaßige Multiplayer-Modi + Kampagne im Konkurrenzvergleich recht kurz	8/10
MISSIONSDSIGN	+ Wiederspielwert dank Talentwahl + verknüpfte Einsätze + sekundäre Ziele nur Beiwerk + oft gleiche Aufgaben	7/10
KI	+ Feinde flankieren Ihre Armee + Infanterie sucht Deckung + Gegner wehren sich teils nicht + unflexible Skripte	9/10
EINHEITEN	+ Infanterie kein Kanonenfutter + Dreifach-Talentbaum bringt Tiefgang + zahllose taktische Möglichkeiten	10/10
KAMPAGNE	+ filmreif erzählte... + ...aber dünne Geschichte + Helden tauchen nur in Zwischensequenzen auf	7/10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

FAZIT: INTENSIVES, SCHNELLES WELTKRIEGS-SPEKTAKEL.



Geliebter Imperator

CAESAR 4

Werkeln wie früher: Alte Fans von Pharao und Caesar 3 fühlen sich im antiken Rom genauso wohl wie Aufbau-Einsteiger.



K analisation, Hallenbad, Rechtssystem – ohne die alten Römer müssten wir auf eine Menge Annehmlichkeiten des modernen Lebens verzichten. Fehlen würden uns sicher auch hervorragende Spiele wie

Rome oder **Caesar 3**, in denen das römische Weltreich im Mittelpunkt steht. Während die ersten Teile der **Caesar**-Reihe von den mittlerweile in alle

Winde zerstreuten Impressions Studios entwickelt wurden, stammt **Caesar 4** nun von Tilted Mill. Die haben sich mit der Pharao-Neuaufgabe **Kinder des Nils** (GameStar 02/2005, 59) nicht gerade mit Ruhm bekleckert, wollen aber mit ihrem

neuen Römerspiel alles besser machen. Und tatsächlich: Durch die gewiefte Kombination alter Aufbautugenden mit neuen Kniffen ist **Caesar 4** einer der besten Genre-Vertreter geworden.

Hemden im Wind

Vor zwei Monaten haben wir uns noch über die schmucklose Optik von **Civ City Rom** beschwert, jetzt zeigt **Caesar 4**, wie es richtig geht: Die teils riesigen 3D-Städte strotzen vor Details, es wuselt wie in einer echten antiken Siedlung. Das sieht nicht nur hübsch aus, sondern hilft Ihnen zudem beim Analysieren der Lage: Ein Springbrunnen plätschert munter vor sich hin? Alles in Ordnung, dann liegt er im Einzugsbereich eines Wasserreser-

voirs. Die Arbeiter in den Textilfabriken lassen Drachen aus alten Tuniken steigen? Sorgen Sie lieber schnell für Wollnachschub! Und wie gewohnt zeigen Warenstapel vor Gebäuden und in Lagern, wie es um die Güterversorgung bestellt ist.

Zu diesen eher zweckmäßigen grafischen Details kommen etliche Mätzchen, die einfach nur für Atmosphäre sorgen. Zum Beispiel geht regelmäßig die Sonne unter, taucht die Stadt in warme Farben und lässt realistische Schatten tanzen. In Gewässern spiegeln sich dekorativ Schiffe und Gebäude. Das gilt aber nur für fixe PCs. Auf älteren Rechnern müssen Sie **Caesar 4** mit unzähligen Einstellungen optisch bremsen.

Drei-Klassen-Gesellschaft

Wer jemals einen Titel wie **Pharao** oder **Caesar 3** gespielt hat, kennt auch das Spielprinzip von **Caesar 4**. Für alle anderen: Als Statthalter Roms errichten Sie in fernen Provinzen Städte. Dazu legen Sie Straßen (etwas fummelig), bestimmen Wohngebiete und sorgen mit Feldern, Märkten, Schulen, Ärzten, Brunnen oder Theatern für die nötige Infrastruktur. Das Problem ist dabei die Balance zwischen Bevölkerungsgröße und der Leistungsfähigkeit der Stadt. Was nützen volle Mietskasernen, wenn Sie die Bürger nicht ernähren können? Umgekehrt sind Felder nichts wert, wenn die Arbeitskräfte dafür fehlen.

Dazu kommt in **Caesar 4** eine Besonderheit: Niedrige Arbeiten in der Landwirtschaft und in Fabriken erledigen Plebejer, die kaum Ansprüche stellen und in unansehnlichen Wohnblöcken, so genannten Insulas, hausen. Ärzte, Architekten oder Lehrer dagegen rekrutieren sich aus den Reihen der Equites. Diese Mittelschicht will hübsche Gebäude in besseren Vierteln der Stadt, die Sie tunlichst weitab der Industriebezirke anlegen sollten. Die dritte Schicht stellen schließlich die Patrizier. Die arbeiten überhaupt nicht und wohnen in prunkvollen Villen, zahlen aber dafür gehörig Besitzsteuern – sofern Sie einen Eintreiber engagieren.

Marsch zum Markt

In den alten Impressions-Titeln funktionierte die Infrastruktur so: Ein Arzt, Händler oder Priester patrouillierte von seinem Arbeitsplatz aus durch die Wohngebiete und versorgte –

FACTS

- > Kampagnen
- > 6 Szenarios
- > 100 Gebäude
- > 25 Güter
- > 10 Industriezweige



Das Theater im Vordergrund bespaßt die Bürger aus Villen (links) und Mietskasernen (Mitte) gleichermaßen. (1600x1200)



Die **Stadtmauer** erhöht das Sicherheitsgefühl der Bürger und damit das Ansehen des Statthalters.

sofern er nicht an einer Ecke falsch abbog – die Bürger. Um eine gleichmäßige Versorgung zu garantieren, mussten Sie als Spieler deshalb oft unschöne Rasterstädte konstruieren, in denen sich die Amtsträger ja nicht verlaufen konnten. Ganz anders in **Caesar 4**, denn jetzt machen sich die Bürger selber auf den Weg ins Badehaus oder zum Markt, wenn sie ein Bedürfnis haben. Das macht Sie als Bürgermeister wesentlich freier in der Stadtplanung, wenngleich die Wege nach wie vor nicht zu weit sein sollten. Denn sonst sind die Untertanen zu lange unterwegs (schadet der Produktivität) oder verweigern den Marsch gleich ganz. Dann gilt das Bedürfnis als nicht erfüllt, und die Leute ver-

zichten auf einen weiteren Ausbau ihrer Behausungen.

Senat der Nervensägen

Eine ideale Kommune versorgt sich komplett selbst. Also legen Sie auf fruchtbarer Erde (auf manchen Karten sehr knapp) Felder und Weiden an, die von Farmen aus bewirtschaftet werden. Holzfäller, Minenarbeiter und Lehmsammler sorgen für Rohstoffe. Die liefern sie an Fabriken, wo daraus Möbel, Klamotten oder Waffen entstehen. Sämtliche Güter stehen am Markt zum Verkauf und bringen Umsatzsteuer in den Stadtsäckel. Klingt simpel, ist in der Praxis jedoch ganz schön komplex. Es gilt zum Beispiel, die richtige Balance zwischen Zulieferern, Fabriken und Verbrauchern zu finden, damit

nichts auf Halde liegt. Und natürlich wollen alle Arbeiter Lohn, der allein durch Steuermittel kaum zu bezahlen ist. Ein Glück, dass Ihnen Handelspartner im ganzen römischen Reich Güter abnehmen und ihrerseits Material liefern, das es in der aktuellen Provinz nicht gibt.

Doof: Diplomatische Beziehungen zwischen den Städten

wie noch in **Pharao** gibt es in **Caesar 4** nicht mehr. Lediglich der Senat in Rom verlangt hin und wieder Warenlieferungen und beurteilt Ihre Leistungen. Schlaue Statthalter stellen den Debattierclub mit regelmäßigen Geschenken ruhig und achten darauf, dass das eigene Gehalt sowie die Gouverneursvilla nicht zu protzig ausfallen.

TECHNIK-TIPPS

- Deaktivierte Schatten bringen einen enormen Leistungssprung.
- Ohne die Effekte »Specular« und »Bloom« sieht das Spiel nicht viel schlechter aus, läuft aber knapp 10 Prozent schneller.
- Je weiter Sie in das Geschehen hineinzoomen, umso weniger

Performance braucht Caesar 4. Im Extremfall erhöht sich die Framezahl um das Doppelte.

CHECKLISTE

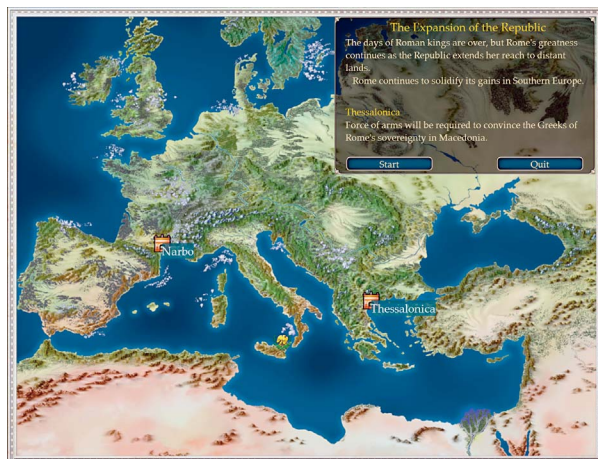
- 1,3 GByte Speicherplatz
- 2,4 GHz Prozessor
- 512 MByte RAM
- DirectX-8-Karte
- DirectX 9.0c

SO LÄUFT CAESAR 4 AUF IHREM PC

So geht's: Suchen Sie Ihre Grafikkarte **1**, Ihre CPU **2** und Ihre Speichermenge **3** heraus. Die für Ihr System geeignete Einstellung **4** finden Sie anhand der Farbbereiche. Liegen Komponenten in unterschiedlichen Bereichen, ist der Prozessor ausschlaggebend.

Temperatur: Nicht einzeichnen! Benutzen Sie nur die Prozessor-Einstellungen									
Grafikkarte	1	Radeon 9xxx	9250	9600 Pro	9800 XT				
		Geforce 6	6200		6600 GT	6800 GS	6800 Ultra		
		Radeon X100	X300	X600 Pro	X700 Pro	X800 XL	X850 XT		
		Geforce 7			7300 GS		7600 GT	7800 GT	7900 GT 7900 GTX 7950 GX2
		Radeon X1000			X1300	X1600 XT	X1800 XL	X1900 XT	X1950 XTX
Prozessor	2	Athlon XP	1800+	2600+	3200+				
		Pentium 4	2,0 GHz	2,4 GHz	3,0 GHz	3,8 GHz			
		Athlon 64			3200+	3500+	4000+	FX-57	
		Pentium D			915	950	965 XE		
		Athlon 64 Duo				3800+	4400+	5000+	FX-62
		Core 2 Duo					E6300	E6600	X6800
3	Speicher in MB	128	256	512	768	1.024	1.536	2.048	3.072

4	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 800x600, Niedrige Details, Aus: Schatten	läuft so flüssig: 1024x768, mittlere Details Aus: Specular, Bloom, Schatten Niedrig: Figure Clipping Distance	läuft so flüssig: 1280x1024, maximale Details Aus: Schatten
legende	ruckelt stark			



Auf der **Weltkarte** wählen Sie Militär- oder Wirtschaftsmissionen.



Jupiter ist sauer: Die **Blitze** des Gottes setzen Häuser in Brand.



Die **Berater** stehen Ihnen mit Auswertungen und Tipps zur Seite.

Schlaue Onkels

Der Statthalter-Job hört sich nach verdammt viel Arbeit an? Stimmt, deshalb stehen Ihnen für alle wichtigen Fachgebiete (Nahrungsversorgung, Bildung, Religion etc.) Berater zur Seite. Die Herren analysieren die Lage, weisen auf Missstände hin und liefern kleine Lösungsvorschläge, die Sie in entsprechenden Menüs oft sofort umsetzen können. Der wichtigste Mann im Beratergremium ist der Arbeitsaufseher, den wir in **Civ City Rom** so schmerzlich vermisst haben. Bei ihm schichten Sie

zum Beispiel alle Plebejer in die Landwirtschaft um, wenn das Essen knapp ist. Oder Sie schicken Schafhirten nach Hause, weil sich in den Lagern schon die Wolle stapelt. Dank der Berater können Sie immer auf alle Aspekte der Stadt Einfluss nehmen, das ungute Gefühl der Ohnmacht wie in **Civ City Rom** kommt gar nicht erst auf.

Die Barbaren kommen!

In den beiden schwereren der drei Kampagnen dürfen Sie immer wieder zwischen Wirtschafts- und Militärmissionen wählen. Bei ersteren reicht es oft, eine bestimmte Bevölkerungszahl zu erreichen oder den Senat zufriedenzustellen. In letzteren müssen Sie dagegen Bedrohungen – meist Barbaren – militärisch zurückschlagen. Dazu errichten Sie Stadtmauern und Kasernen. Die mit Legionären zu füllen ist nicht leicht, denn die dazugehörigen Waffen müssen Sie langwierig aus Eisen und Holz basteln. Dafür fallen die eigentlichen Gefechte recht simpel aus, Sie schicken Ihre

Leute einfach per Mausclick zum Gegner, der nur selten nennenswerten Widerstand leistet. Wahrscheinlich erkennen in

Caesar 4 sogar die wilden Barbaren, dass die Römer einfach ein überlegenes Volk waren. **MS**

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/2834



In den **Wohnhäusern** der mittleren Stufe leben bis zu 80 Equites, die im gehobenen Dienst arbeiten.

MARKUS SCHWERTDEL

markus@gamestar.de

Ich geb's ja zu: Die alten Impressions-Spiele wie Pharaoh haben einen Ehrenplatz auf meiner Festplatte. Bis jetzt, denn mit Caesar 4 ist der Sprung in die 3D-Neuzeit so gut gelungen, dass die Ägypter endlich in Ruhestand gehen können. Bis auf kleine Klick-Ungenauigkeiten bei Straßen- und Aquäduktbau klappt die Bedienung perfekt, ich habe meine Siedlungen immer im Griff. Dazu trägt auch die für ein Aufbauspiel ebenso wunderhübsche wie übersichtliche Grafik bei, bei der sogar manche Kollegen aus der Action-Abteilung gestaunt haben.

Zu Mäkeln gibt es natürlich trotzdem was: Zum einen bieten die Kampagnen auf Dauer zu wenig Abwechslung, die Ziele sind immer gleich. Außerdem vermisste ich tiefere diplomatische Möglichkeiten. So ein Statthalter hatte doch politisch sicher mehr zu tun, als einfach nur alle zwei Monate dem Senat Geschenke zu schicken. Aber das sind nur Kleinigkeiten, die Sie nicht davon abhalten sollten, diese Aufbauperle zu spielen.

»Ich bin der Imperator«



CAESAR 4 AUFBAUSPIEL

ENTWICKLER Tilted Mill (Kinder des Nils, GS 02/2005: 59 Punkte)
 PUBLISHER Vivendi
 SPRACHE Englisch, Deutsch in Vorbereitung
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 2 CDs, 24 S. Handbuch

TERMIN (D) 6.10.2006
 CA. PREIS 40 Euro
 USK ohne Beschränkung

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT: 50 Stunden

IRGENDWANN HAT MAN ALLES GESEHEN.

GENRE: STRATEGIE

SCENARIO realistisch ☒ fiktiv
 MASSSTAB lokal ☒ global
 SPIELSTIL Aufbau ☒ Kampf
 EINHEITEN Individuen ☒ Masse
 HANDLUNG einfach ☒ komplex

ANSPRUCH

EINSTIEG	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	ERFORDERT
EINSTIEG	leicht					schwierig				■ Schnelle Reaktionen	
SPIELMECHANIK	einfach					komplex				■ Orientierungsfähigkeit	
SPIELTEMPO	langsam					schnell				■ Logik & Überlegung	
HILFEN	Tutorial-Kampagne, Hilfetexte, Berater, Lexikon										■ Geduld
SPEICHERSYSTEM	Freies Speichern										■ Handeln unter Zeitdruck
											■ Vorausplanung
											■ Mikromanagement
											■ Teamfähigkeit

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs	3D-GRAFIKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	■ Radeon 9500 / 9600
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	■ GeForce 6600 GT
2,0 GHz Intel	3,0 GHz Intel	3,6 GHz Intel	■ Radeon X600 / X700
XP 1800+ AMD	XP 3000+ AMD	XP 3500+ AMD	■ Radeon 9700 / 9800
512 MB RAM	1,0 GB RAM	2,0 GB RAM	■ GeForce 6800 GT
1,3 GB Festpl.	1,3 GB Festpl.	1,3 GB Festpl.	■ Radeon X800 XL
			■ GeForce 7600 GT
			■ Radeon X850 XT
			■ Radeon X1900 XT
			■ GeForce 7900 GTX

PROFITIERT VON –

BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ Securom

TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

BEWERTUNG

KATEGORIE	BESCHREIBUNG	WERTUNG
GRAFIK	+ extrem detaillierte Gebäude + unterschiedliche Landschaften + hübsche Tageszeitenwechsel - auf Dauer fehlt Abwechslung	8/10
SOUND	+ unaufdringliche, nie eintönige Musik + passende Hintergrundgeräusche + Bürgerkommentare... - ...wiederholen sich	8/10
BALANCE	+ leichter Einstieg durch sehr gutes Tutorial + sanft steigender Schwierigkeitsgrad + Berater - Sackgassen möglich	9/10
ATMOSPHÄRE	+ sehr lebendige Stadt mit vielen Bürgern + Statthalter-Gefühl durch Berater und Weltkarte - keine echten Bedrohungen	9/10
BEDIENUNG	+ klare Menüs + Tastenkürzel für wichtige Funktionen - Straßen- und Aquäduktbau manchmal hakelig	9/10
UMFANG	+ drei lange Kampagnen in der ganzen antiken Welt + sechs Szenarios + umfangreicher Editor für eigene Karten	8/10
MISSIONEN	+ zusammenhängende Aufträge, vom Anfänger zu Cäsars Liebling + unterschiedliche Ziele... - ...auf Dauer doch immer gleich	7/10
KI	+ schlaue Bürger kümmern sich um ihre Bedürfnisse + Berater analysieren die Lage - Feinde greifen immer gleich stumpf an	8/10
EINHEITEN	+ massenhaft Gebäude und Waren + Militär mit unterschiedlichen Waffengattungen... - ...hat nur wenig Bedeutung	10/10
KAMPAGNE	+ motivierender Aufstieg im römischen Reich + Wahlmöglichkeit zwischen Militär- und Wirtschaftsaufträgen	9/10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

FAZIT: DER KAISER UNTER DEN STÄDTBAU-SIMULATIONEN.



Call of Duty für Strategen

FACES OF WAR

Im inoffiziellen Nachfolger zum Echtzeit-Taktikspiel *Soldiers* rollen Sie erneut mit einem Panzer über das Schlachtfeld.

Sie kennen jeden Granatentrichter in der Normandie und parken einen Tiger-Panzer im Schlaf rückwärts ein? Kein Wunder, schließlich gibt es genug Echtzeit-Strategiespiele, die mit Ihnen in den Zweiten Weltkrieg ziehen. Auch in **Faces of War** erleben Sie historische sowie fiktive Schlachten aus Sicht der Deutschen, Alliierten sowie Russen. Spielerische Abwechslung ergibt sich durch die drei Parteien kaum, nur die Einsatzgebiete sind unterschiedlich. Mit den Alliierten landen Sie – wer hätte das gedacht – an der Küste der Normandie, während die Russen wie in **Rush for Berlin** den Reichstag erobern. Insgesamt gibt es für jede Partei sieben Einsätze plus drei Tutorials. Die Missionen hängen dabei kaum zusammen; ohnehin wird die Geschichte recht lieb-



Für dieses Geschütz empfiehlt sich die **direkte Steuerung**.



Im **Panzer** sind Sie vor gegnerischer Infanterie weitgehend sicher.

los erzählt: Lediglich ein paar kurze Sätze stimmen auf den nächsten Auftrag ein. Erst beim Kameraflug über die Karte kurz vor dem Start kommt etwas Kriegs Atmosphäre auf.

Nobelpreis-Soldaten

Eine Besonderheit von **Faces of War**: Sie befehligen immer nur

eine kleine Gruppe von Soldaten. Da der eigene Trupp nur ein kleiner Teil einer oftmals großen Angriffsarmee ist, kämpft man somit Seite an Seite mit computergesteuerten Männern. Die KI der Kameraden hat was auf dem Kasten, besetzen sie doch geschickt herumstehende MG-Nester oder greifen mit vol-

ler Feuerkraft einen anrollenden Panzer an. Die eigenen Untergebenen verhalten sich ebenfalls sehr selbstständig: Wenn Sie keine Befehle erteilen, gehen die Teammitglieder bei Feindbeschuss in Deckung und schießen ohne zu zögern zurück. Außerdem setzen sie stets die optimale Waffe ein, sofern genügend Munition vorhanden ist. Gegen einen Panzer zücken sie beispielsweise spezielle Granaten. Diese Selbstständigkeit macht **Faces of War** vor allem zu Beginn des Spiels zum Ärgernis für Taktikfüßler – ihnen wird zu viel aus der Hand genommen, weil der Trupp einfach stürmt.

Anders als in den **Panzer**-Spielen verbrauchen auch die Fußsoldaten mit ihren Waffen Munition – über kurz oder lang müssen Sie sich daher um Nachschub kümmern. Den finden Sie, wenn Sie die Körper gefallener Feinde durchsuchen. Dann öffnet sich ein kleines Inventarfenster, in dem Sie relativ umständlich Waffen, Erste-Hilfe-Pakete, Granaten und eben Munition zwischen den Soldaten transferieren können. Klingt gut, doch hemmt die ständige Suche nach neuer Munition sowie das Kramen in den Rucksäcken der Gefallenen (die Zeit läuft auf Wunsch dabei langsamer) den Spielfluss stark.



Die Mission auf der holländischen Halbinsel **Walcheren** gehört zu den umfangreichsten und optisch hübschesten Schlachten.

BENEDIKT PLASS

Ich und meine Kameraden im Kugelhagel – so stelle ich mir ein atmosphärisches Weltkriegsspiel vor! Zwar ist die KI der Teammitglieder so clever, dass die Soldaten vieles von alleine erledigen, dennoch artet Faces of War in späteren Einsätzen fast in Arbeit aus. Das viele Mikromanagement – vor allem das häufige Suchen nach Munition – und die komplizierte Steuerung bremsen den Spielspaß stark. Dafür sind die Missionen an Action und Abwechslungsreichtum kaum zu überbieten. Der Schwierigkeitsgrad ist gegenüber dem Vorgänger Soldiers zwar leicht entschärft, dennoch bleibt Faces of War vor allem ein Spiel für Profis. Nach wie vor einmalig ist die direkte Steuerung der Soldaten. Deshalb (und wegen der Optik) lohnenswert.

»Komplizierte Taktik, viel Atmosphäre«



Viele Klicks, voller Tank

Wie schon der Vorgänger **Soldiers** erfordert **Faces of War** relativ viel Mikromanagement, das durch die teils fummelige Bedienung erschwert wird. In einer zu klein geratenen Menüleiste wählen Sie diverse Angriffsmanöver, etwa den Granateneinsatz oder das Benutzen eines Erste-Hilfe-Pakets. Richtig kompliziert ist die Reparatur eines Panzers ausgefallen: Zunächst müssen Sie mit einem Soldaten aus dem Panzer einen Werkzeugkasten entnehmen, dann auf der Menüleiste das Reparatursymbol suchen und nach getaner Arbeit den Werkzeugkasten wieder im Panzer verstauen. Das ginge auch wesentlich einfacher! Genauso unnötig komplex läuft das Betanken der Fahrzeuge, obwohl bei anderen Spielen für solche Aktionen ein Mausklick ausreicht.

Man könnte fast glauben, die Entwickler von **Faces of War** mit der komplizierten Steuerung eine höhere Spieltiefe und mehr Realismus vorgaukeln.

Direkt in den Kampf

Dass es auch besser geht, zeigt der direkte Steuerungsmodus. In diesem dürfen Sie ihre Soldaten mit den Pfeil- oder WASD-Tasten selbst über die Schlachtfelder bewegen. Interessant ist das vor allem, während die Männer in einem Fahrzeug sitzen. Allein schon die komplett zerstörbare Landschaft macht das Panzerfahren zu einem Heidenspaß, aber auch spielerisch ist die direkte Steuerung durchaus sinnvoll. Von Hand erzielen Sie deutlich bessere Trefferquoten – sei es hinter einem Geschütz oder in einem Panzer – als mit der automatischen Ziel-funktion der Soldaten. In vielen Missionen ist der richtige Einsatz der manuellen Steuerung daher unumgänglich.

Szenen des Krieges

Auch wenn die Missionen innerhalb der Kampagnen lieblos zusammenhängen, strotzen die Einsätze selbst nur so vor Abwechslung und Action. In einem der besten Aufträge müssen Sie etwa auf Seite der Deutschen zunächst die Brücke von Nimwegen mehrere Minuten gegen angreifende Infanteristen, Panzer und sogar Schiffe verteidigen. Anschließend wird die Brücke jedoch in einer spektakulären Sequenz gesprengt, und Sie treten den Rückzug zu einem Versorgungslager an. Der Weg dorthin führt durch einen hübsch angelegten Park;

hinter jedem Busch wartet jedoch ein Gegner. Endlich am Ziel angekommen, erobern Sie schnell das Lager, halten sich die angreifenden Feinde vom Leib und steigen dann in einen besonders starken Panzer, mit dem Sie zum Abschluss des Einsatzes das letzte Kampfboot auf dem Fluss zerstören. Während solcher abwechslungsreichen Missionen fühlt man sich wie in **Call of Duty 2** mitten im Geschehen. Allerdings sind die Auftragsziele oft nur vage beschrieben, mit den hektischen Schlachten wird **Faces of War** deshalb recht schwer – vor allem in den Kampagnen der Alliierten und Russen. Noch kniffliger ist der so genannte Taktik-Modus: Die Gegner schießen noch besser, die eigenen Soldaten halten weniger Treffer aus.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2824



Gefallene Soldaten durchsuchen wir nach Munition.



Panzerfahrten profitieren von der Direktsteuerung.

FACES OF WAR ECHTZEIT-TAKTIK

ENTWICKLER Best Way / 1C Company (Soldiers, GS 08/2004: 84 Prozent)
PUBLISHER Ubisoft
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 20 S. Handbuch
TERMIN (D) 14.9.2006
CA. PREIS 45 Euro
USK ab 16 Jahre

ANSPRUCH	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
EINSTEIGER										
FORTGESCHRITTENER										
PROFI										

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs	3D-GRAPHIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
1,5 GHz Intel XP 1600+ AMD 512 MB RAM 1,5 GB Festpl.	2,4 GHz Intel XP 2600+ AMD 1,0 GB RAM 1,5 GB Festpl.	3,0 GHz Intel XP 3200+ AMD 2,0 GB RAM 1,5 GB Festpl.	Radeon 9500 / 9600 Geforce 6600 GT Radeon X600 / X700 XP 9700 / 9800 Geforce 6800 GT Radeon X800 XL Geforce 7600 GT Radeon X850 XT Radeon X1900 XT Geforce 7900 GTX
PROFIERT VON	–		
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ Securom		
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

MULTIPLAYER BEFRIEDIGEND

SPIELMODI (SPIELER) Kampfzonen (8), Hühnerjagd (6), Kampf (8), Coop (4), Frontlinie (6)
SPIELTYPEN Netzwerk, Internet SERVERSUCHE Gamespy
DEDICATED SERVER Nein MULTIPLAYER-SPASS 8 Stunden
FAZIT Mikromanagement bremsiert die Mehrspielerduelle, der Koop-Modus macht Spaß.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ viele zerstörbare Objekte + hübsche Effekte, viele Details + Physik-Engine + begrenzter Zoom	9/10
SOUND	+ markenschütternde Soundeffekte und Schreie + atmosphärischer Soundtrack + nur englische Sprachausgabe	8/10
BALANCE	+ Autosaves + umfangreiches Tutorial + anspruchsvoller und stark schwankender Schwierigkeitsgrad + steile Lernkurve	6/10
ATMOSPHÄRE	+ Schlachtfeld-Gefühl + fast alles lässt sich zerstören + Missionen hängen nicht zusammen + lieblose Story voller Klischees	8/10
BEDIENUNG	+ direkter Steuerungsmodus + auswählen der Soldaten knifflig + viel zu viel Mikromanagement mit futiligen Buttons	6/10
UMFANG	+ große Karten + 24 teils lange Missionen + besonders schwerer Taktik-Modus für Profis + kein Skirmish-Modus	8/10
MISSIONSDSIGN	+ Abwechslung + Action + interessante Einsatzgebiete + Missionsziele nicht immer verständlich + zuweilen unübersichtlich	9/10
KI	+ Kameraden kämpfen weitgehend selbstständig + Gegner greifen geschickt an + Wegfindung + Soldaten bleiben hängen	8/10
EINHEITEN	+ viele Fahrzeuge und Panzer + Munitionsverbrauch + Inventar nervt, anstatt Spieltiefe zu erzeugen + Soldaten austauschbar	6/10
KAMPAGNE	+ Kampagne auch im Koop + drei Parteien (Deutsche, Alliierte, Russen)... + ...fast identisch + zusammenhanglose Missionen	7/10

PREIS/LEISTUNG GUT SOLOSPIELZEIT 12 Stunden

FAZIT: ZU VIEL MIKROMANAGEMENT: NUR FÜR PROFIS.



Kurze Kameraflüge über Kriegsschauplätze wie diesen Dorfplatz sorgen für Atmosphäre.

Meine Werkstatt, mein Karren, meine Frau

DIE GILDE 2

Als spätmittelalterlicher Yuppie verdienen Sie einen Haufen Goldstücke und heiraten sogar.

Für den einen besteht das Lebensglück aus einer dicken Geldbörse, ein anderer will von seinen Mitmenschen geachtet werden. Und ein dritter braucht »nur« eine hübsche Frau. Im Aufbauspiel **Die Gilde 2** versuchen Sie, gleich alle drei Verheißungen des Glücks zu ergattern. Dabei sind neben redlichem Handel auch zwielichtige Mittel recht, von der Bestechung bis zum Mord. Klingt aufregend, doch trotz der Möglichkeitenflut kommt das Spiel nur schwer in Gang.

Sternzeichen: Pfeffersack

Zu Beginn Ihrer Mittelalter-Karriere im Jahr 1400 steht die Charaktererschaffung. Vier Klassen gibt es – Handwerker, Patron, Gelehrter und Schurke – die Ih-

re Berufswahl bestimmen. Patrone können zum Beispiel Bäcker, Brauer oder Bauer werden. Außerdem wählen Sie ein Sternzeichen, das einen Bonus auf einen der zehn Charakterwerte gibt. Widder haben etwa eine bessere Konstitution und deshalb mehr Lebenspunkte. Später bauen Sie mit verdienten Erfahrungspunkten zudem Fertigkeiten wie Feilschen oder Mitarbeitermotivation aus.

Am Anfang von **Die Gilde 2** wählen Sie auch das Spielziel, etwa der reichste Bürger zu werden oder alle Gegner auszubooten. Das war's dann aber auch schon mit der »Hintergrundgeschichte«, eine Solo-Kampagne gibt es ebenso wenig wie richtige Missionen oder gar Unteraufgaben – dadurch



Wer seine Finanzen nicht im Griff hat und ins Minus rutscht, landet schnell im **Schuldturm**.

fehlt **Die Gilde 2** ein wichtiger Motivationsfaktor!

Autohandel im Jahr 1402

Ist der Held perfekt, geht's endlich auf eine der nur acht Karten von **Die Gilde 2**. In einem von zwei oder drei Dörfern (je nach Kartengröße) starten Sie mit einer einfachen Hütte, in der Ihr, wie in einem Echtzeit-Strategie-spiel steuerbare, Held schlafen kann. Zuerst sollten Sie einen Betrieb wie eine Mine, einen Bauernhof oder eine Apotheke

kaufen, um damit Geld zu erwirtschaften. Zu Beginn kümmern Sie sich selbst um Rohstoffbeschaffung, Produktionsaufträge, Gebäude-Upgrades, Personal und Transporte zum Markt. Das nervt schnell, weil die Bedienung dieser Funktionen recht umständlich ist und Sie stets lange (trotz Zeitbeschleunigung) auf fertige Produkte warten, um diese dann per Karren zum Markt zu bugisieren. Zum Glück können Sie ab der zweiten Gebäude-Ausbau-stufe auf die Verwaltungs-KI zurückgreifen. Die agiert allerdings so effektiv, dass Sie sich gleich gar nicht mehr um die Betriebe sorgen müssen. Außerdem kostet die Automatik Geld, was allerdings später im Spiel kaum mehr ins Gewicht fällt.



Während wir uns den Kauf der **Weberei** rechts überlegen, brennt das Gebäude eines Konkurrenten. Ob **Sabotage** im Spiel war?

PATCH 1.1

Wir haben die Version 1.1 getestet, den entsprechenden Patch finden Sie auf unserer Heft-DVD. Die Verkaufsversion plagen Abstürze sowie zahlreiche Bugs, die den Titel nahezu unspielbar machen. Vor allem aber ist sie durch die übermächtige, schon von Anfang an verfügbare Automatikfunktion viel zu leicht.



Verbrechern droht eine **Gerichtsverhandlung**.



Die Produkte der Gießerei bringt der gelbe Karren zum Markt.



Mit einem leidenschaftlichen Kuss betören wir eine Bürgerin.

Mammon, Minne, Macht

Das anfangs mühsam angehäufte Geld können Sie gut gebrauchen, um sich im Rathaus neue Titel zu kaufen. Wer sich zum Beispiel zum Patrizier aufschwingt, darf ein großes Giebelhaus bauen und in dessen Hinterzimmer Sabotageakte anzetteln. Außerdem können Sie mit dem höheren Rang weitere Betriebe akquirieren und so noch mehr Kohle scheffeln.

Schlaue Bürger denken heute schon an morgen und planen die Erbfolge ihrer Familie. Deshalb sollten Sie auf Brautschau gehen, sobald die Kasse stimmt. Im unhandlichen Dynastie-Menü suchen Sie eine geeignete Kandidatin, um sie per Button zu betören. Wenn Sie der Angeboteten konsequent Komplimente machen und sie reich beschenken, sind Sie in zehn Minuten verheiratet und haben nach weiteren fünf Minuten

den ersten Nachkommen, der später mal Ihr Imperium erbt.

Wer beruflich und familiär alle Schäfchen im Trockenen hat, wagt sich in die Politik. Je nach Stadtgröße können Sie sich für unterschiedliche Ämter bewerben, Ihr hoffentlich guter Ruf und wohl platzierte »Spenden« helfen den Ratsmitgliedern bei der Entscheidung. Was bringt's? Als Landvogt werfen Sie beispielsweise Konkurrenten in den Kerker, als Bürgermeister setzen Sie den Steuersatz fest. Nervig ist allerdings, dass Sie zur Bewerbung immer extra ins Rathaus latschen und bei den Ratssitzungen zugegen sein müssen – deren Termine übersieht man leicht.

Engagierte Schergen

Wer viel Geld und Macht vereint, zieht Neider auf sich. Darum sollten Sie Leibwachen anheuern, die den Helden auf seinem Weg durch die Stadt be-

schützen und notfalls die kleinen Kampfsequenzen übernehmen. Außerdem können Sie sich mit Schwert und Rüstung eindecken, um Attentätern die Arbeit zu erschweren. Doch Vorsicht: Wer zu viele Angestellte hat, erlebt vielleicht am Quartalsende einen Personal-

MARKUS SCHWERDETEL

markus@gamestar.de

Ich kann mir schon vorstellen, wie der Auftrag an die Entwickler lautete: »Bastelt ein Aufbauspiel im Mittelalter (kommt immer gut an, sagt das Marketing!) mit folgenden Elementen: Handel, Intrigen, Liebe!« Das hat 4Head auch brav gemacht, aber einen wichtigen Punkt vergessen: Man muss die Elemente auch verknüpfen und einen ständigen Zyklus aus Herausforderung und Belohnung schaffen. Denn sonst kommt kein Spiel, sondern ein Bildschirmschoner heraus. Schade, denn für sich betrachtet funktioniert alles gut und auch die Technik passt. Meine Hoffnungen ruhen jetzt auf späteren Patches, sonst muss ich eben weiter Port Royale 2 spielen.

»Viel Stoff, kein Spiel«



kostenschock! Und im Schuldenturm finden Sie Ihr Lebensglück ganz sicher nicht.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:2829

DIE GILDE 2 WIRTSCHAFTSSIMULATION

ENTWICKLER 4Head (Die Gilde, GS 04/2002: 65 Prozent)
PUBLISHER Jowood
TERMIN (D) 15.9.2006
SPRACHE Deutsch
CA. PREIS 45 Euro
AUSSTATTUNG Papp-Box, 1 DVD, 60 S. Handbuch
USK ab 12 Jahre

ANSPRUCH	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
EINSTEIGER										
FORTGESCHRITTENER										
PROFI										

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs	3D-GRAPHIKKARTEN
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
2,0 GHz Intel XP 1800+ AMD 512 MB RAM 1,5 GB Festpl.	2,6 GHz Intel XP 2400+ AMD 1,0 GB RAM 1,5 GB Festpl.	3,0 GHz Intel A64 3500+ AMD 2,0 GB RAM 1,5 GB Festpl.	Radeon 9500 / 9600 Geforce 6600 GT Radeon X600 / X700 Radeon 9700 / 9800 Geforce 6800 GT Radeon X800 XL Geforce 7600 GT Radeon X850 XT Radeon X1900 XT Geforce 7900 GTX
PROFIERT VON	–		
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10	KOPIERSCHUTZ	Securom
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

MULTIPLAYER BEFRIEDIGEND

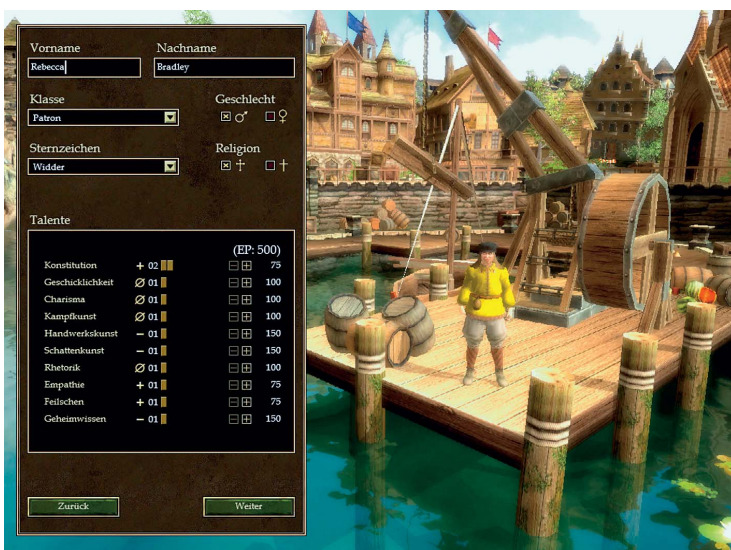
SPIELMODI (SPIELER) Dynastie (8), Auslöschung (8), Zeitlimit (8), Zufallsziel (8), Einheitsziel (8)
SPIELTYPEN Netzwerk, Internet
SERVERSUCHE Quazal Rendez-Vous
DEDICATED SERVER Nein
MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden
FAZIT Teils langatmige Partien, in denen man zu lange »nebeneinander« spielt.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ massig Details + Animationen + hübsche Charaktere - wenig Abwechslung - Clipping-Fehler	8/10
SOUND	+ passende Synchronisation aller Charaktere + hübsche mittelalterliche Musik... - ...die jedoch schnell nervt	7/10
BALANCE	+ ausführliches Tutorial führt in die Zusammenhänge ein - nach zähem Anfang zu einfach - Hilfinweise oft unpassend	6/10
ATMOSPHÄRE	+ Gebäude begehbar + emsiges Dorfleben mit Karren etc. - Rahmenhandlung fehlt - Gespräche nicht immer möglich	6/10
BEDIENUNG	+ Funktionen schnell erreichbar + umständlicher Handel + zu wenig Feedback - wichtige Personen nur über Menü auffindbar	5/10
UMFANG	+ vielschichtiges Mittelalter, vom Bauern zum Fürsten + große Karten... - ...aber nur acht - später kaum Überraschungen	7/10
STARTPOSITIONEN	+ Sternzeichen beeinflussen Charakterwerte + stark unterschiedliche Klassen... - ...aber nur vier davon - nur eine Startzeit	6/10
KI	+ kompetente Automatikfunktion übernimmt Fleißaufgaben - gewiefte Konkurrenten - manchmal planlose Dorfbewohner	8/10
EINHEITEN	+ viele Waren, Fertigkeiten, Ämter + Persönlichkeiten wie Stadträte - Gebäude-Ausbaustufen - simple Produktionskreisläufe	9/10
ENDLOSSPIEL	+ motivierende Jagd nach Besitz, Ruhm und Eheglück - unterschiedliche Wege zum Ziel - auf Dauer wenig Abwechslung	7/10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT SOLOSPIELZEIT 40 Stunden

FAZIT: VIELE SPIELELEMENTE, DÜRTIG VERKNÜPFT.



Klasse und Sternzeichen bestimmen die Grundcharakterwerte wie Charisma.

Per aspera ad astra

SWORD OF THE STARS

Ein Sternenspiel von den Homeworld-Machern mischt Galaxis-Ausbau mit Echtzeit-3D-Schlachten. Gut gedacht! Und schlecht gemacht.

Echtzeit-Taktik und Echtzeit-Strategie als Spielspaß-Kombo ist seit der **Total War-Reihe (Rome)** salonfähig, allerdings bislang erdgebunden. Das kanadische Team Kerberos trägt die Idee zu den Sternen: **Sword of the Stars** verbindet All-Eroberung à la **Galactic Civilizations** mit Schlachten, die entfernt an **Homeworld** erinnern.

Wie viel Sternlein steh'n?

Um die Vorherrschaft in den Zufalls-Galaxien

rangeln vier Rassen, die sich hauptsächlich in der Art ihrer Fortbewegung und ihrer Schiffe unterscheiden. Diplomatie beschränkt sich auf Bestechungsgeld und Allianzen. Jedes Volk baut dreiteilige Schiffe, die Sie in einem Editor erstellen und bewaffnen. Das Ergebnis ist ein Schwung hochspezieller Raumer – etwa Tanker, Biokriegs-Flotten oder Sensorschiffe. Damit geht's von Planet zu Planet, die als simple Kolonien geschluckt werden. Die Ausbaustufe bestimmen Sie

über zwei Schieberegler, einen Aufbauart gibt's nicht. Das Spiel setzt auf flotte Expansion und große Reiche. Im Forschungsmenü bieten verzweigte Technik-Bäume rund 150 Ausbaustufen. Netter Kniff: Vor jeder Partie wählt das Spiel aus dem Pool einige Technologien aus, die Sie nicht zu Gesicht bekommen. So führt die Forschung immer zu leicht anderen Ergebnissen.

Käse: Kamera & KI

Begegnungen führen in **Sword of the Stars** immer zum Kampf. Der findet in Echtzeit und 3D statt (aber ohne Höhe, das All bleibt flach). Ihre Schiffe kommandieren Sie wie in normalen Echtzeit-Strategiespielen, allerdings immer nur eine Handvoll auf einmal. Theoretisch können Sie feindliche Schiffsteile als Ziele markieren, taktische An-



In den **3D-Kämpfen** steuern Sie Ihre Schiffe in Echtzeit und mit realistischer Trägheitsphysik.

weisungen geben und Verstärkung bestimmen. In der Praxis verzweifeln Sie an der unsäglichen Kamera, die immer auf ein Schiff fokussiert ist und sich nicht frei bewegen lässt. Zudem sorgt die Trägheitsphysik dafür, dass Schiffe in kuriosen Tänzen ineinander krachen, sich verkeilen oder mühsam um sich selbst drehen. Die KI ignoriert im Angriffsmodus Ihre Befehle. Zum Glück lassen sich die Schlachten auf Wunsch berechnen.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/2797

SWORD OF THE STARS STRATEGIESPIEL

ENTWICKLER Kerberos Productions (Homeworld: Cataclysm, GS 11/00: 85 Punkte)
PUBLISHER Frogster
TERMIN (D) 21.9.2006
SPRACHE Deutsch
CA. PREIS 35 Euro
AUSSTATTUNG Minibox, 1 CD, 42 S. Handbuch
USK ab 6 Jahre

ANSPRUCH	EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI
	1 2 3 4	5 6 7	8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs
1 2 3 4	5 6 7	8 9 10
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
1,0 GHz Intel 1,0 GHz AMD 512 MB RAM 970 MByte	2,0 GHz Intel XP 1800+ AMD 1,0 GB RAM 970 MByte	2,8 GHz Intel XP 2800+ AMD 1,5 GB RAM 970 MByte

PROFIERT VON
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ Securom
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

3D-GRAFIKKARTEN
Radeon 9500 / 9600
Geforce 6600 GT
Radeon X600 / X700
Radeon 9700 / 9800
Geforce 6800 GT
Radeon X800 XL
Geforce 7600 GT
Radeon X850 XT
Radeon X1900 XT
Geforce 7900 GTX

MULTIPLAYER BFRIEDIGEND

SPIELMODI (SPIELER) Endlosspiel (2-8), Szenarien (2-8)
SPIELTYPEN Netzwerk, Internet
SERVERSUCHE Intern / Gamespy / Xfire
DEDICATED SERVER Nein
MULTIPLAYER-SPASS 20 Stunden
FAZIT Nett, aber einfalllos. Die Wartezeiten während der Kämpfe ermüden.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ schickes Intro + farbenfrohe Planeten und Schiffe - ansonsten schmucklos und effektlarm - unübersichtlich	5/10
SOUND	+ unaufdringliche Musik + hilfreiche Sprachmeldungen... - ...mit ständigen Wiederholungen - magere Effekte	6/10
BALANCE	+ einstellbare KI-Stärke + faire Startpositionen	8/10
ATMOSPHÄRE	+ anfangs spannende Expansion - bald Leerlauf und Abklippen von Standards - Einzelkampf-Gefühl durch fehlende Diplomatie	5/10
BEDIENUNG	+ funktionale Menüs und Tabellen - umständliche Kamera - fehlende Übersicht - unpraktisches Nachrichtensystem	4/10
UMFANG	+ Wiederspielwert durch Zufallstechnologien + unterschiedliche Rassen + Szenario-Missionen	8/10
KAMPFSYSTEM	- fehlende Übersicht - Bewegungsträgheit verhindert sinnvolle Taktik - eigenmächtige KI - Zeitbeschleunigung versteckt	4/10
KI	+ expandiert sinnvoll - minimale Diplomatie - bei Fremdkontakt immer Kampf - Schiffs-KI nicht nachvollziehbar	5/10
EINHEITEN	+ Schiffseditor + massig Technologien + spezialisierte Schiffe	10/10
ENDLOSSPIEL	+ Galaxie-Optionen - nur rudimentäre Planetenentwicklung - keine Rassen-Individualisierung	5/10

PREIS/LEISTUNG **GUT** SOLOSPIELZEIT 20 Stunden

FAZIT: FEHLENDE TIEFE UND BEDIENUNGSMÄNGEL.



Die **3D-Allkarte** sieht nicht nur unübersichtlich aus – sie ist es auch.

CHRISTIAN SCHMIDT

christian@gamestar.de

Die einzige gute Idee in **Sword of the Stars** ist der variable Technikbaum, und selbst der kommt Spielern von **Master of Orion 2** bekannt vor. Alles andere haben andere Weltraum-Strategiespiele längst besser gelöst. Die aufgesetzten 3D-Kämpfe lasse ich automatisch berechnen, weil die Kamerasteuerung eine Zumutung ist – so geht **Sword of the Stars** die gesamte taktische Ebene flöten. Da Diplomatie praktisch fehlt, beschränkt sich die Völker-Interaktion auf Krieg. Was bleibt, ist ein dürres Strategie-Gerüst für duldsame Freunde des Genres.



»Sternenschwert? Stumpfe Klinge!«



DIE SIMS 2 HAUSTIERE

Das niedlichste Sims-Addon – aber auch das spielerisch schwächste!

Sie stinken nicht und pieseln keine Pfütze auf Omis teuren Teppich – bis hierhin schon mal eine Menge Pluspunkte für die **Sims**-Haustiere. Bleibt nur noch zu klären, ob es auch Spaß macht mit ihnen zu spielen. Doch bevor das erste

HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

Erster Kommentar der Kollegen: Ooh, ist der putzig! Der zweite: Naja, viel kann dein Ballo aber nicht! Okay, vielleicht habe ich die Erziehung etwas vernachlässigt, weil es einfach zu niedlich aussieht, wenn Ballo meinen Sessel in Einzelteile zerlegt. Aber mir fehlte auch die Motivation: Warum soll ich so viel Mühe in die Dressur von Ballo investieren, wenn mich das Addon so wenig dafür belohnt? Knuddlig, aber seicht.

»Kein Freund fürs Leben«



Stöckchen fliegt, kommt zunächst ein dicker Keulenschlag: Das mittlerweile vierte Addon verweigert die Zusammenarbeit mit Spielständen des Hauptprogramms – extrem ärgerlich! Immerhin stellt der Haustier-Editor sicher, dass garantiert jeder seinen Wunsch-Vierbeiner bekommt. Entweder Sie wählen aus Dutzenden vorgefertigten Katzen- und Hundearten, oder Sie basteln sich mithilfe zahlreicher Schieberegler einen zwerggedackelten Pudelpinscher. Im Spiel können Sie neben enttäuschend wenigen Katzen- und Hunde-Accessoires auch Vögel, Meerschweinchen und Fische kaufen – außer Füttern und Reinigen gibt's aber kaum Interaktion mit dem Kleinvieh. Deutlich komplexer verhalten sich Bello und Mieze selbst: Wie die Sims haben Sie zahlreiche Bedürfnisse wie Energie, Spaß und Kauen. Wenn Sie etwa letzteres nicht befriedigen, bekommen Ihre Möbel ein paar kreative Bissdekorationen. Wer fleißig trainiert, kann seinem besten Freund zahlreiche Tricks beibringen, vom



Mit **Stöckchenholen** befriedigen wir den Spieltrieb von Ballo.

Männchen Machen bis zum tot Stellen. Besonders talentierte Vierbeiner bekommen sogar einen Job im Show-, Sicherheits- oder Dienstleistungsgeschäft. Echte motivierende Spielziele wie zum Beispiel Dressur- oder Schönheitswettbewerbe wie im Konsolenhit **Nintendogs** fehlen jedoch.

► WWW.GAMESTAR.DE DIE QUICKLINK: 2839

DIE SIMS 2: HAUSTIERE

GENRE	Aufbauspiel-Addon
PUBLISHER	Maxis / Electronic Arts
CA. PREIS	30 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene
MINIMUM	1,8 GHz, 512 MB
PREIS/LEISTUNG	AUSREICHEND



► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK 2839



► ADDON: Hauptprogramm benötigt

ALFA: ANTITERROR



Beim **Häuserkampf** müssen Sie vorsichtig sein.

Kennen Sie das? Stundenlang tut sich kaum etwas, dann passiert plötzlich so viel, dass Sie den Überblick verlieren. So spielt sich **ALFA**: In der Planungsphase geben Sie Ihren Soldaten Befehle und schauen ihnen dann 20 Sekunden lang beim Kampf zu. Die Qualität des Vorbilds **Jagged Alliance** erreicht **ALFA** aber nie. **PM**

ALFA: ANTITERROR

GENRE	Rundenstrategie
PUBLISHER	Mistland / Bhv
CA. PREIS	20 Euro
ANSPRUCH	Profis
MINIMUM	1,0 GHz, 256 MB
PREIS/LEISTUNG	BEFRIEDIGEND



STRENGTH & HONOUR



Farbige Quadrate markieren den Aktionsradius.

Das hätte sich nicht mal Hannibal getraut: Die Entwickler von **Strength & Honour** klauen frech bei **Rome** und schicken Sie rundenweise auf eine Karte der antiken Welt. Bei Schlachten wechselt das Spiel wie das Vorbild in einen Echtzeit-3D-Modus, allerdings geht in den Pixelmassen schnell die Übersicht flöten. **MS**

STRENGTH & HONOUR

GENRE	Strategiespiel
PUBLISHER	Magitech / TGC
CA. PREIS	30 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene
MINIMUM	2,0 GHz, 512 MB
PREIS/LEISTUNG	BEFRIEDIGEND



BIRTH OF AMERICA



Im Süden der jungen USA lauern die **Engländer**.

Franzosen gegen Indianer, Engländer gegen Unabhängigkeitskämpfer – im Runden-Strategiespiel **Birth of America** spielen Sie in den Jahren von 1755 bis 1783 gleich zwei Konflikte nach. Wen die puritanische Optik nicht schreckt, der bekommt ein forderndes, aber faires Schwierigkeitsgewicht mit vielen Taktik-Mätzchen. **MS**

BIRTH OF AMERICA

GENRE	Rundenstrategie
PUBLISHER	Ageod / Koch Media
CA. PREIS	25 Euro
ANSPRUCH	Profis
MINIMUM	1,6 GHz, 512 MB
PREIS/LEISTUNG	SEHR GUT



► DVD: Test-Check



Markus Schwerdtel
markus@gamestar.de

ANDERS ONLINE

DAS BLIZZARD-MONOPOL? Wenn ein Freund Sie fragt, welches Online-Rollenspiel er kaufen soll, was empfehlen Sie ihm dann? Vermutlich **World of Warcraft**, schließlich dominiert Blizzards fast schon unanständig erfolgreiches Monumentalwerk den Markt und ist eine sichere Anschaffung. Gleichwertige Konkurrenz gibt es kaum, von wenigen Alternativen wie **Guild Wars** mal abgesehen. Ähnlich angelegte Spiele wie **Everquest 2** werden an den Rand gedrängt. Schlimm? Nein, denn wie im normalen Wirtschaftsleben gilt auch bei Online-Rollenspielen: Vermeintliche Monopolisten sind angreifbar von frechen Newcomern.

IDEE ALLEIN REICHT NICHT! Und Innovation gibt's genug: **Archlord** lockt mit seinem Alleinherrscher-Konzept, **Warhammer Online** mit PvP-Gefechten, und **Chronicles of Spellborn** mit Upgrade-Waffen. Klingt klasse, eine Erfolgsgarantie geben all diese Ideen jedoch nicht. Denn zum zündenden Einfall gehört immer noch eine gelungene Umsetzung. Und dass die gründlich schief gehen kann, haben Titel wie **Auto Assault** oder **D&D Online** schon oft gezeigt. Deshalb wünsche ich den Underdog-Entwicklern eine glückliche Hand, irgendwann muss ja mit Blizzards Orks und Elfen mal Schluss sein.

ABWERTUNGEN

Spiele altern, besonders grafisch. Ein Jahr nach seinem Erscheinen überprüfen wir jeden Titel, ob eine Abwertung nötig ist. Wenn ja, kennzeichnen wir das in der Hitliste mit diesem Symbol:

INHALT

TITELSTORY

Gothic 3 _____ 26

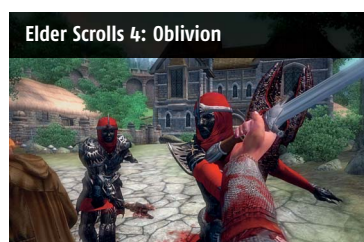
TESTS

Baphomets Fluch: _____
Der Engel des Todes _____ 118

GAMESTAR-ABENTEUER-CHARTS 11/2006

Platz	Spiel	Genre	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Quests // Handlung	Charakter // Teamwork	Kampfsystem // Dialoge	Items // Rätsel	Kommentar
1	World of Warcraft	Online-Rollenspiel	Vivendi	Blizzard	03/05 (90)	91	8	8	9	10	9	10	9	10	8	10	08/05: Patch 1.5.1
2	Guild Wars Factions	Online-Rollenspiel	NCSoft	Arena Net	07/06	90	9	8	7	9	10	10	9	9	10	9	
3	Elder Scrolls 4: Oblivion	Rollenspiel	2K Games	Bethesda	05/06 (90)	87	10	9	7	6	7	10	9	10	9	10	06/06: dt. Version
4	Knights of the Old Republic 2	Rollenspiel	Activision	Obsidian	04/05 (88)	87	6	9	6	10	8	9	10	10	10	9	
5	Baldur's Gate 2	Rollenspiel	Avalon	Bioware	01/01 (92%)	86	4	7	8	10	9	10	10	9	9	10	08/01: Addon
6	Vampire 2	Action-Rollenspiel	Activision	Troika	01/05 (87)	86	8	9	7	10	7	10	10	10	7	8	
7	Everquest 2	Online-Rollenspiel	Ubisoft	Sony Online	03/05 (84)	86	9	9	6	8	8	9	9	10	9	9	12/05, 05/06: Addon
8	Titan Quest	Action-Rollenspiel	THQ	Iron Lore	08/06	85	9	7	9	8	8	10	8	9	8	9	
9	Diablo 2	Action-Rollenspiel	Vivendi	Blizzard	08/00 (90%)	85	4	10	10	8	10	10	7	6	10	10	09/01: Addon
10	Gothic 2	Rollenspiel	Koch Media	Piranha Bytes	10/03 (88%)	84	6	8	8	10	6	9	10	10	8	9	
11	Neverwinter Nights	Rollenspiel	Atari	Bioware	08/02 (87%)	83	5	8	9	8	10	8	9	9	8	9	06/04, 04/05: Addons
12	Sacred	Action-Rollenspiel	Take 2	Ascaron	03/04 (87%)	83	6	8	7	9	9	10	8	8	9	9	
13	Star Wars Galaxies Online	Rollenspiel	Activision	Sony Online	10/03 (77%)	83	6	8	7	10	9	10	10	7	8	8	überarb. Version
14	Dark Age of Camelot	Online-Rollenspiel	GOA	Mythic	05/02 (86%)	83	6	7	7	10	7	10	8	10	8	10	06/05, 05/06: Addons
15	Dungeon Siege 2	Action Rollenspiel	Microsoft	Gas Powered Games	10/05 (84)	83	8	9	5	10	9	9	9	9	8	7	
16	Geheimakte Tunguska	Adventure	Deep Silver	Fusionsphere	10/06	83	7	9	9	9	10	7	8	8	7	9	
17	Dreamfall	Adventure	DTP	Funcom	07/06	82	7	10	6	9	6	8	10	7	9	10	
18	The Fall	Rollenspiel	Deep Silver	Silver Style	02/05 (82)	81	7	8	9	8	6	9	10	7	9	8	03/05: Patch 1.8
19	Fahrenheit	Action-Adventure	Atari	Quantic Dream	10/05 (82)	81	6	8	10	10	6	8	10	4	9	10	
20	Planescape Torment	Rollenspiel	Avalon	Black Isle	03/00 (82%)	80	2	7	8	10	8	8	10	9	9	9	
21	Final Fantasy 11	Online-Rollenspiel	Ubisoft	Square	12/04 (84)	79	6	6	6	8	8	9	8	10	9	9	
22	Moment of Silence	Adventure	DTP	House of Tales	11/04 (80)	78	4	8	9	8	6	8	9	8	9	9	
23	City of Villains	Online-Rollenspiel	NCSoft	Cryptic Studios	01/06	78	7	7	9	8	9	8	6	7	9	8	
24	Ankh	Adventure	Bhv	Deck 13	12/05	78	7	10	7	10	9	5	7	6	9	8	
25	Fable: The Lost Chapters	Action-Rollenspiel	Microsoft	Lionhead	11/05	77	7	9	8	9	7	7	7	7	7	9	

Zu den Abenteuerspielen gehören Spiele, die Rätsel, Aufgaben und eine ausgefeilte Handlung betonen, etwa Grafik-Adventures, Online- sowie Solo-Rollenspiele, Action-Adventures oder Detektivspiele.



Zwischen zwei Frauen

BAPHOMET'S FLUCH DER ENGEL DES TODES

George Stobbart ist wieder da! Serienfans gehen mit alten Bekannten auf Templer-Tour und lernen, dass sich Schatzsuchen auf Fluchen reimt.

Frauen! Erst ist alles Glück und Sonnenschein, und kaum hat man für sie die goldene Engelsstatue aus der alten Templer-Zitadelle unter Istanbul geborgen, sind sie weg. Dann will man sich bei der alten Freundin ausheulen, die einen nachts aus der türkischen Todeszelle raushaut, und erntet nichts als Spott und beißende Scherze. Andererseits natürlich: Dass George Stobbart zum vierten Mal zum schatzstöbenden Abenteurer wird, unterwegs viel zu schmunzeln hat und zwischendurch auch mal intensiven Körperkontakt unter den Laken findet, das verdankt er wiederum nur den Frauen. Die heißen Nico und Anna-Maria und ziehen mit George im Adventure **Baphomets Fluch: Der Engel des Todes** auf einen Parforceritt durch gleich drei abendländische Mythen.

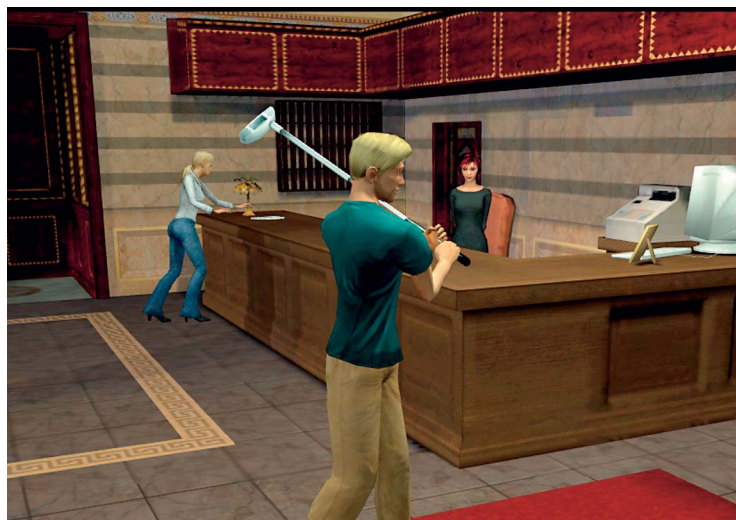
Das Manuskript des Todes

Ausgangspunkt ist ein mittelalterliches Manuskript, auf dem der Weg zum verschollenen Tempelschatz eingezeichnet sein soll. Das glaubt zumindest die panische Blondine, die in George Stobbarts Kautionsbüro in New York platzt und ihn um Schutz bittet – manus-

kriptbegeisterte Mafia-Schergen seien ihr auf den Fersen. Sind sie auch. Also wird über verregnete Hinterhöfe und Bruchbuden geflohen. Mit Anna-Maria, so der Name der Schönen, rätselt sich George durch ein New Yorker Hotel und eine Salamifabrik, bevor das Dokument entschlüsselt und der Weg nach Istanbul vorgezeichnet ist. Dort verschwindet die sexy Schutzbedürftige nach einer heißen Nacht, George wandert ins Gefängnis – und die Handlung geht erst richtig los. Denn der sitzen Gelassene bekommt (endlich!) Hilfe und Gesellschaft von Nicole Collard, der patenten Französin, die in den vergangenen drei Spielen Georges schnippische Begleiterin war. An Sticheleien und Seitenhieben lassen's die beiden in ihren Gesprächen denn auch nicht mangeln. Gemeinsam heften sie sich an die Spur von Anna-Maria und dem samt ihr verschwundenen Schatz.

Das Tempo des Todes

Der Engel des Todes ist im Kern ein klassisches Rätsel-Adventure; Inventar-Aufgaben und Dialoge machen rund zwei Drittel des Spielzeit aus. Der Rest entfällt auf zahlreiche Logik-Knocheleien und Geschicklichkeitspassagen, die den Spielablauf aufpeppen sollen. Das hat Haken und Ösen. Der Zwang zum Hangeln, Schleichen und zu richtig getimten Manövern folgt aus der Erkenntnis des **Baphomet**-Designers Charles Cecil, dass gut erzählte Geschichten Tempo bräuchten. Richtig Idee, falsch umgesetzt: Die Klick-Einlagen schieben sich immer wieder als lästige Bremse in den Rätselfluss. Wenn George beim Tasten durch Laserstrahlen, beim Wachen-Ausweichen im Palastgarten oder beim Balkonhangeln in Rom stirbt, trägt Sie das Spiel automatisch an einen nahen Rücksetzpunkt zurück. Dann gehen Sie's von vorn an,



Teamwork: Während George die Hotelrezeptionistin mit seiner Golf-Schlagtechnik beeindruckt, stibitzt Anna-Maria im Hintergrund einen Brief von der Theke.



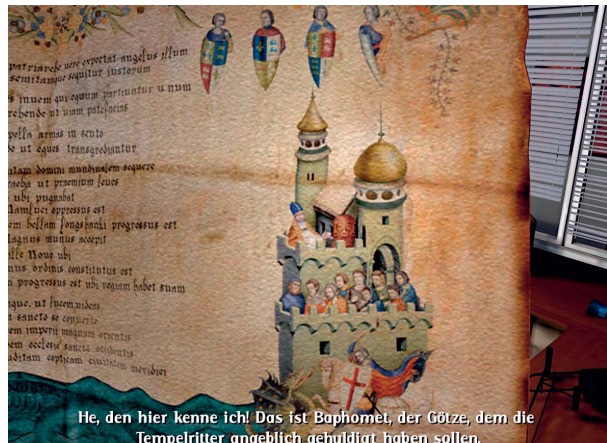
In Rom **hangelt** George über die Straße zur Zielwohnung. (1280 x 1024)



Oha! Da bahnt sich was an! **Anna-Maria und George** kommen sich näher.



In **Gesprächen** bestimmen Sie das Thema durch ein Auswahlmenü.



George durchforstet das **Manuskript** von Anna-Maria nach Hinweisen.

bis die Situation gemeistert ist. Immerhin: Sonderlich anspruchsvoll oder schwierig sind die Einlagen nie.

Die Kamera des Todes

Dass manche der Zeitdruck-Passagen dennoch zur Quälerei werden, liegt an der missglückten Steuerung des Spiels – Schuld an der ist wiederum allein die 3D-Grafik mit ihrer Kameraführung. Denn anstatt zu sehen, wo George hinläuft, bekommen Sie ständig gezeigt, wo er herkommt. Das sieht filmhaft aus, ist aber spielmechanisch untauglich. Statt in die Tiefe des Raumes gehen zu können, müssen Sie George stückweise zu sich her klicken, bis die Kamera endlich umschwenkt. Simple Ortswechsel werden so zur ermüdenden Mausearbeit. Dazu kommt die schwache Wegfindung, die oft ihre Mühe mit im Weg stehenden Hindernissen hat. Zu allem Überfluss zwingen Sie die Rätsel, in den teils unnötig großen Arealen hin- und her zu rennen, etwa durch das leere Treppenhaus des Hotels. Die alternative Tastatursteuerung krankt wiederum an den häufigen Perspektivwechseln: Wenn

die Kamera umschwenkt, läuft George regelmäßig gegen Wände. Dafür funktionieren die Aktionen problemlos. Der Mauszeiger wird über Objekten automatisch zum Symbol, über einen Rechtsklick wählen Sie im Kontextmenü Befehle an.

Die Hinweise des Todes

Georges Abenteuer führen von New York nach Istanbul, Rom, in eine US-Forschungsbasis und den Vatikan. Unter den Rätsel, die mit Inventar, Charme und dem cleveren Einsatz der Gefährtinnen zu lösen sind, glänzen originelle Ideen. Wie George einen versperrten Tresor in New York knackt, ist ebenso kurios wie einleuchtend. In einem römischen Club befreit sich der gefesselte Herr Stobbart, indem er die Gegenstände im Raum für ei-

ne Kettenreaktion einsetzt. Schön gemacht ist auch das Templer-Manuskript, das George Schritt für Schritt entschlüsselt. Dazu nimmt er einzelne Ausschnitte und Passagen unter die Lupe und sucht Hilfe in einer lezenswerten Mittelalter-Datenbank. Auf dem Pergament verbergen sich zudem zahlreiche Rätselhinweise. Zwar sind die Probleme und ihre Lösungen weitgehend einleuchtend, allerdings wissen Sie oft schlicht nicht, was zu tun ist. Denn **Der Engel des Todes** verschweigt Ihnen wesentliche Hinweise. In den Katakomben unter Istanbul findet George beispielsweise ein Rohrsystem, aber keinerlei Anhaltspunkt dafür, was damit zu tun ist. Denn den Stein, der aus der Wand gedrückt werden muss, kann George nicht anse-

MICHAEL TRIER

michael@gamestar.de

Ich mag die Serie. Ich mag die Charaktere. Ich mag Charles Cecil. Und ich mag den cineastischen Drive, den das Spiel in seinen besten Momenten entwickelt. Nur sind die zu selten, und zwischen ihnen liegen lange Durststrecken, in denen ich durch viel zu große und zu leere Räume irre und mich verloren fühle. Trotzdem hat dieser Engel des Todes seinen Charme, nimmt mich in den entscheidenden Momenten gefangen und macht mich neugierig auf den Fortgang der umfangreichen Story. Ich spiel's. Und Adventure-Fans sollten definitiv mit ihm probeflirt.

»Spröder Engel«



hen. So bleibt nur Raten. Auch dafür, wie Sie die Mönche im Klostersgarten ablenken, oder wie Sie den Black Cat Club entdecken, bleibt das Spiel jede Andeutung schuldig. Außerdem



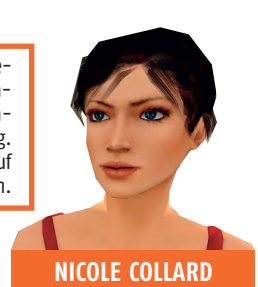
ANNA-MARIA

Heuert George als Beschützer an. Hilfsbedürftig, aber zielstrebig. Verliebt sich in George – oder ist das nur gespielt?



GEORGE STOBBART

Georges patente Begleiterin aus vorangegangenen Abenteuern. Spitzzüngig. Schießt sich auf Anna-Maria ein.



NICOLE COLLARD



In Phoenix steuern Sie **Nico**. Unsinnig: Oft sehen Sie nicht, wo Sie hinlaufen.

fehlen Begründungen, warum manche Aktionen noch nicht funktionieren (sondern erst später). Einige Aussagen sind sogar irreführend: Bei einem gefundenen Stift fragt sich George, wo der herkomme. Wer dem nachgeht, verschwendet Zeit – das Problem wird viel später gelöst.

Der Humor des Todes

Kenner der **Baphomets Fluch**-Reihe dürfen sich auf Auftritte und Anspielungen auf bekannte Charaktere freuen, darunter der vermeintliche CIA-Agent Duane. Und natürlich Nico, die treue Begleiterin, mit modernem Kurzhaaarschnitt und der Synchronstimme von Franziska Pigulla (Scully aus **Akte X**). Die geheimnisvolle, aber anschniegssame Anna-Maria bildet ein reizvolles Gegenstück zur burschikosen Nico – die George mit angemessenen eifersüchtigem Unterton die romantischen Flausen auszutreiben versucht. Bis zum Schluss tauchen die beiden Frauen nie gemeinsam auf; schade, denn aus dem Rivalinnen-Treffen hätte sich viel Humorkapital schlagen lassen. Davon gibt's allerdings auch so genug, vor allem Sprachwitz. George gibt sich mal

als texanischer Tourist aus, mal als deutscher Prüfer vom Gesundheitsamt. Seine Kommentare reichen von süffisanten Anekdoten über seine Verwandtschaft bis hin zu Kalauern: »Hast du was an den Ohren?!« – »Tut mir leid, ich höre nix, ich hab's an den Ohren!« Umso ärgerlicher, dass sich die Texte nicht abbrechen lassen. Wer Szenen wiederholt oder zweimal auf den gleichen Gesprächseintrag klickt, muss sich alles geduldig noch mal anhören.

Die Grafik des Todes

Trotz Partikeleffekten und Lichtspielereien: Die 3D-Grafik von **Der Engel des Todes** ist veraltet. Die Räume wirken baukastenhaft und leer, die Texturen oft matschig. Die Figuren haben detaillierte Gesichter, aber eckige Körper, die zudem mäßig animiert sind. Überhaupt trickst sich das Spiel um viele Animationen herum – auf das Kommando »Sitz!« reagiert der Palasthund beispielsweise einfach nicht, weil es keine Animation dafür gibt. Auch viele kleine Logiklücken und Schlampereien stellen der Sorgfalt des britischen Entwicklerstudios Su-



Immer mal wieder müssen Sie in einem **Hackerspiel** Computer knacken.

mo kein gutes Zeugnis aus. Mal liest ein Hotelgast im geschlossenen Buch, mal kommt Anna-Maria nach endlosem Ausweisfälschen für George einfach so

in den Topkapi-Serail. Musik, Sprache und Texte sind dagegen tadellos und passen gut zur Atmosphäre.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2807

BAPHOMET'S FLUCH: DEDT ADVENTURE

ENTWICKLER Sumo / Revolution Software (Baphomets Fluch 3, GS 1/04: 73 Punkte)

PUBLISHER THQ

SPRACHE Deutsch

AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 36 S. Handbuch

TERMIN (D) 15.9.2006

CA. PREIS 50 Euro

USK Ab 6 Jahre

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT: 15 Stunden

GENRE: ABENTEUER

SZENARIO realistisch

RÄTSELSTIL Denksport

DIALOGE starr

ACTION keine

HANDLUNG einfach

ANSPRUCH

EINSTIEGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10

EINSTIEG leicht

SPIELMECHANIK einfach

SPIELTEMPO langsam

HILFEN –

SPEICHERSYSTEM Freies Speichern

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10

MINIMUM 1,4 GHz Intel, 1,4 GHz AMD, 256 MB RAM, 2,5 GB Festpl.

STANDARD 1,8 GHz Intel, XP 1600+ AMD, 512 MB RAM, 2,5 GB Festpl.

OPTIMUM 2,4 GHz Intel, XP 2200+ AMD, 512 MB RAM, 2,5 GB Festpl.

PROFITIERT VON Philips amBX

BILDFORMATE 4:3, 5:4, 16:9, 16:10

TON Stereo, 4.0, 5.1, 6.1, 7.1

3D-GRAFIKKARTEN

- Radeon 9500 / 9600
- Geforce 6600 GT
- Radeon X600 / X700
- Radeon 9700 / 9800
- Geforce 6800 GT
- Radeon X800 XL
- Geforce 7600 GT
- Radeon X850 XT
- Radeon X1900 XT
- Geforce 7900 GTX

CHRISTIAN SCHMIDT

christian@gamestar.de

Der Engel des Todes ist ein schlampiges Spiel – und das ärgert mich. Zum einen, weil es das Spiel viel Fluss und Atmosphäre kostet, wenn ich ständig über Ungereimtheiten und unklare Situationen stolpere. Zum anderen, weil's Adventure-Spielern zu verstehen gibt, dass sie besondere Sorgfalt offenbar nicht wert sind. Die Fans werden's schon kaufen. Mag sein – aber auch die dürften sich fragen, was denn gegen eine stringente und etwas aufwändigere Inszenierung gesprochen hätte. Dass 3D-Grafik kein Wert an sich ist, demonstriert das Spiel sehr anschaulich, denn die schmuck- und vorteilslose Optik ist den ganzen Ärger mit der Kamera und der Steuerung nicht wert ist. Trotz allem: Die Charaktere, die (mit 15 Stunden erfreulich lange) Spielhandlung und manch gewitztes Rätsel dürfen Adventure-Spieler mit vielen der Macken versöhnen.



»Wenn's nur nicht so schludrig wäre!«

BEWERTUNG

GRAFIK	+ detaillierte Gesichter + detailarme Räume + mäßige und teils fehlende Animationen	5/10
SOUND	+ stimmungsvolle Musik + musikalische Hinweisschnipsel + Profi-Sprecher + wenige, teils dürre Soundeffekte	8/10
BALANCE	+ oft fehlende und irreführende Hinweise + Sterben möglich (Rücksetzpunkte) + Zeitdruck-Rätsel	5/10
ATMOSPHÄRE	+ Schatzjäger-Stimmung + Geheimnis um Anna-Maria + interessante Schauplätze + langatmige Hängelei & Co	9/10
BEDIENUNG	+ Symbolsteuerung + weder Maus- noch Tastensteuerung funktioniert gut + fehlende Übersicht durch eigenwillige Kamera	5/10
UMFANG	+ lange Spielzeit + viele Charaktere + historische Informationen + Schauplätze wiederholen sich	9/10
HANDLUNG	+ ordentliche Handlung + historische Mythen + Prise Romantik + Motivation der Personen nicht immer nachvollziehbar	8/10
RÄTSEL	+ originelle Ideen + Manuskript-Entschlüsselung + Hackerspiel + teils unklar + Geschicklichkeits-Passagen	7/10
DIALOGE	+ Wortwitz und Ironie + Kabbeleien mit Nico + Themen auswählbar + Texte nicht abbrechbar	8/10
CHARAKTERE	+ Bekannte aus früheren Spielen + interessante und kuriose Personen + teilweise alberne Witzfiguren	8/10

PREIS/LEISTUNG AUSREICHEND

FAZIT: VIELE DETAILMÄNGEL PLAGEN DAS SOLIDE SPIEL.





Heiko Klinge
heiko@gamestar.de

FORMKRISE BEI EA SPORTS

DER FAVORIT STRAUCHELT. Autsch! Das tut ja fast so weh wie die Erstrunden-Niederlage eines Bundesligisten im DFB-Pokal. Sowohl **Fifa 07** als auch **Tiger Woods 07** und **NHL 07** kassieren niedrige 80er-Wertungen – angesichts der glorreichen Vergangenheit dieser Spitzensportler ebenso herbe wie überraschende Niederlagen. Einzig **Madden NFL 07** und **NBA Live 07** können ihre Ausnahmestellung im Genre behaupten. Zu wenig für die Ansprüche von EA Sports, aber eine große Chance für die Konkurrenz. Vielleicht trauen sich künftig wieder mehr Kleine – wie zuletzt **Flatout 2** und **Anstoss 2007** – den Großen zu ärgern.

URSACHENFORSCHUNG. Und woran liegt's? Meine Theorie: EA Sports konzentriert so viel Geld und Team-Ressourcen auf die Spiele-Entwicklung für Xbox 360 und Playstation 3, dass an den anderen Versionen quasi nur noch mit halber Kraft gearbeitet wird. Das würde auch erklären, warum sämtliche 07-PC-Spiele grafisch deutlich schwächer sind als ihre Xbox-360-Verwandten. Dabei zeigen doch Spiele wie **Prey** oder **Oblivion**, dass PC-Versionen genauso gut und sogar besser aussehen können wie Konsolen-Varianten. Es wird Zeit, dass EA Sports das endlich auch begreift!

ABWERTUNGEN

Spiele altern, besonders grafisch. Ein Jahr nach seinem Erscheinen überprüfen wir jeden Titel, ob eine Abwertung nötig ist. Wenn ja, kennzeichnen wir das in der Hitliste mit diesem Symbol:

INHALT

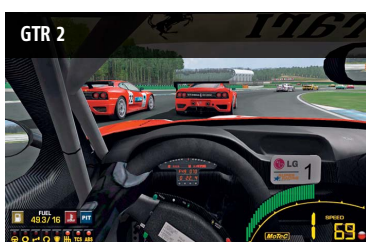
TESTS

Fifa 07	124
Tiger Woods PGA Tour 07	127
NHL 07	128
NBA LIVE 07	130
BDFL Manager 2007	131
Madden NFL 07	132
Dream Pinball 3D	133
Cars	134
Ducati World Championship	134
Pro Stroke Golf	134
Real Action Basketball	134

GAMESTAR-SPORT-CHARTS 11/2006

Platz	Spiel	Genre	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Realismus II	Fahrverhalten	KI	Management II	Tuning	Spielzüge II	Streckendesign	Kommentar
1	GTR 2	Rennspiel	10tacle	Simbin	10/06	91	7	10	8	8	10	9	10	9	10	10	10	10		
2	Pro Evolution Soccer 5	Sportspiel	Konami	Konami Tokyo	12/05	89	7	8	10	9	7	10	10	10	8	10	8	10		
3	Fussball Manager 06	Manager	EA Sports	EA Sports Deutschland	11/05 (89)	88	7	8	8	10	8	10	9	9	10	9	10	9		
4	Flatout 2	Rennspiel	Empire	Bugbear	08/06	88	10	10	7	9	8	8	8	10	8	10	8	10		
5	Madden NFL 07	Sportspiel	EA Sports	EA Tiburon	NEU	88	8	10	8	10	8	10	8	9	7	10				
6	DTM Race Driver 3	Rennspiel	Codemasters	Codemasters	03/06	87	8	8	7	9	9	10	9	7	10	10				
7	NFS: Most Wanted	Rennspiel	Electronic Arts	EA Kanada	01/06	87	9	9	7	10	8	10	8	7	10	9				
8	NBA Live 07	Sportspiel	EA Sports	EA Kanada	NEU	87	9	10	8	10	8	8	9	8	7	10				
9	Juiced	Rennspiel	THQ	Juice Games	07/05	86	8	9	6	9	7	10	9	10	9	9				
10	Tony Hawk's AW	Funsport	DTP	Neversoft	06/06	86	6	10	8	9	10	10	7	9	7	10				Fun-Faktor statt KI
11	Colin McRae Rally 2005	Rennspiel	Codemasters	Codemasters	11/04 (87)	85	5	9	8	8	8	10	10	7	10	10				
12	F1 Challenge 99-02	Rennspiel	EA Sports	Image Space	07/03 (89%)	85	6	8	9	7	10	10	10	7	9	9				
13	Trackmania Sunrise	Rennspiel	Deep Silver	Nadeo	06/05	85	7	8	10	7	7	10	9	7	10	10				
14	MotoGP 3	Rennspiel	THQ	Climax	09/05	84	7	6	10	9	10	10	8	7	9	8				
15	World C. Snooker 2005	Sportspiel	Sega	Blade Interactive	06/05	84	5	7	8	10	8	10	10	9	8	9				
16	Top Spin	Sportspiel	Atari	Power and Magic	12/04 (85)	84	7	8	9	9	8	8	9	8	8	10				
17	T. Woods PGA Tour 07	Sportspiel	EA Sports	EA Sports	NEU	83	8	8	8	8	10	7	7	9	8	10				
18	NHL 07	Sportspiel	EA Sports	EA Kanada	NEU	82	9	9	7	10	9	10	7	7	6	8				
19	Fifa 07	Sportspiel	EA Sports	EA Kanada	NEU	82	7	9	7	10	7	10	8	7	9	8				
20	Live for Speed S2	Rennspiel	Live for Speed	Live for Speed	10/05	82	6	6	8	5	10	10	10	8	9	10				
21	Skispringen 2006	Sportspiel	RTL	49 Games	01/06	82	7	5	10	7	10	10	8	8	9	8				
22	Fifa WM 2006	Sportspiel	EA Sports	EA Sports	06/06	81	7	9	10	9	9	8	7	7	7	8				
23	Richard Burns Rally	Rennspiel	Ubisoft	Warthog	10/04 (81)	79	7	10	4	7	8	10	10	7	7	9				
24	World Racing 2	Rennspiel	Playlogic	Synetic	11/05 (80)	79	8	7	7	8	8	10	8	8	5	10				
25	Crashday	Rennspiel	Atari	Moon Byte	04/06	79	7	8	7	8	9	8	6	8	10	8				

Das Sport-Genre reicht vom Fußballspiel bis zum Formel-1-Rennen. Dazu gehören zum Beispiel Mannschaftssportarten, 3D-Rennspiele, zivile Flugsimulationen, Fußballmanager, Flipper.





54, 74, 90, 2007

FIFA 07

Verbesserte Ballphysik, volle Lizenzpackung, neue Steuerungsfinessen – doch trotz der Verstärkung verspielt EA Sports erneut die Tabellenführung.

Ein guter Fußballer zeichnet sich vor allem dadurch aus, dass er den Ball eng am Fuß führen kann. Eine gute Fußball-Simulation zeichnet sich vor allem dadurch aus, dass sie den Ball auch weit vom Fuß führen kann. Denn nur wenn der Ball ein realistisch simuliertes Eigenleben führt, kann er nach einem verunglückten Freistoß noch über den Rücken eines Verteidiger verspringen und mit Hilfe von Latten-Unterkante und Torwart-Hinterkopf plötzlich im Netz landen. Solche kuriosen Tore

waren in den **Fifa**-Spielen bislang unmöglich, weil diese im Gegensatz zur **Pro Evolution Soccer**-Serie Ball und Spieler nicht getrennt berechneten, sondern als Einheit. Bislang!

Schießen will gelernt sein

Kleine Ursache, große Wirkung: Durch die neue Ballphysik macht die **Fifa**-Serie ein Riesendribbling vom Action-Kick zur realistischen Fußballsimulation. So legen sich sprintende Spieler das Leder erheblich weiter vor als im Vorgänger und sind dementsprechend anfälliger gegen Tacklings. Spezialmanöver wie der klassische Übersteiger erfordern viel präziseres Timing, um den Verteidiger zu überlisten. Und wenn Sie dann schließlich in Strafraumnähe gelangen, müssen Sie bei der Schussentscheidung erheblich mehr Faktoren berücksichtigen als bisher: Haben Sie freie Sicht? Werden Sie vom Gegner bedrängt? Liegt der Ball auf dem richtigen Fuß? Flogen Schüsse im Vorgänger selbst bei widrigsten Voraussetzungen noch

verlässlich aufs Tor, so verabschieden sie sich jetzt gern mal Richtung Eckfahne oder (erneut hässliche) Zuschauertribüne.

Auch präzises Flanken erfordert mehr Gamepad-Arbeit als gewohnt. Denn sobald der Ball den Fuß des Passgebers verlässt, übernehmen Sie jetzt sofort den Empfänger und müssen sich eine optimale Köpfpозиtion erdrängeln. So spannend sich diese Zweikämpfe spielen, so ärgerlich ist ihr Zustandekommen: Denn unrealistischerweise laufen in **Fifa 07** die Spieler immer gleich schnell, egal ob mit dem Ball oder ohne – entsprechend häufig brechen Flügelstürmer bis zur Grundlinie durch und können ungehindert in den Strafraum flanken.

Weltklasse in der Regionalliga

Beim Trainingslager für die neue Saison hat EA Sports also viel am Realismus gearbeitet, aber dabei wohl dummerweise vergessen, auch die KI-Spieler zu den Übungseinheiten einzu-

laden. Selbst auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad »Weltklasse« erreicht vor allem die Offensivabteilung gerade mal Regionalliga-Niveau. Bis in Strafraumnähe läuft der Ball noch einigermaßen flüssig, doch dann überbieten sich die KI-Stürmer gegenseitig in sinnlosen Dribblings, dilettantischen Flanken und Verlegenheits-Weitschüssen. Das Resultat: In fünf Probepartien gelang den »Weltklasse«-Bayern gegen unser Abwehrbollwerk von Energie Cottbus kein einziges Tor.

Die Defensiv-KI erreicht dagegen zumindest wieder das Vorjahresniveau und unterbindet den Pass in den freien Raum sogar etwas zuverlässiger als in **Fifa 06**. Ihre computergesteuerten Mitspieler pennen zwar stellenweise bei der Stürmer-Manndeckung, halten sich dafür aber erneut erstaunlich genau an Taktik-Kommandos wie Abseitsfalle oder Flügelspiel, die Sie wie in der letzten Saison blitzschnell per Gamepad-Steuerkreuz befehlen.

FACTS

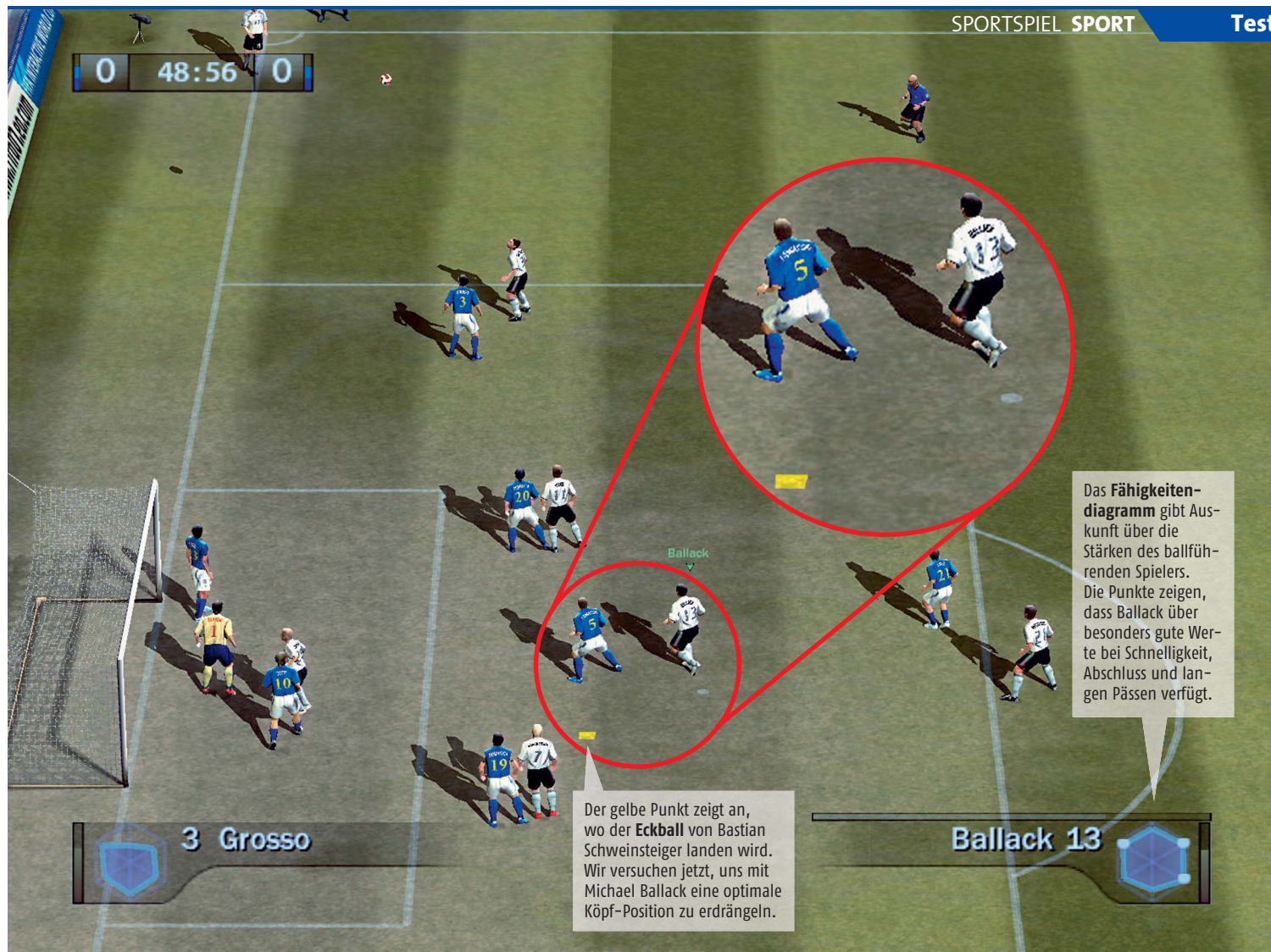
- > 27 lizenzierte Ligen
- > 510 Vereinsmannschaften
- > 43 Nationalteams
- > 46 Stadien, darunter 6 deutsche



Die neue realistischere **Ballphysik** in Aktion: Michael Ballack sprintet in Richtung Grundlinie und muss sich dabei das Leder deutlich weiter vorlegen als im Vorgänger.



Bei den **Kopfballduellen** entscheidet die bessere Position über den Ausgang. Hier klärt Schalke-Verteidiger Mladen Kristajic vor dem einköpfbereiten Hamburger Guerrero.



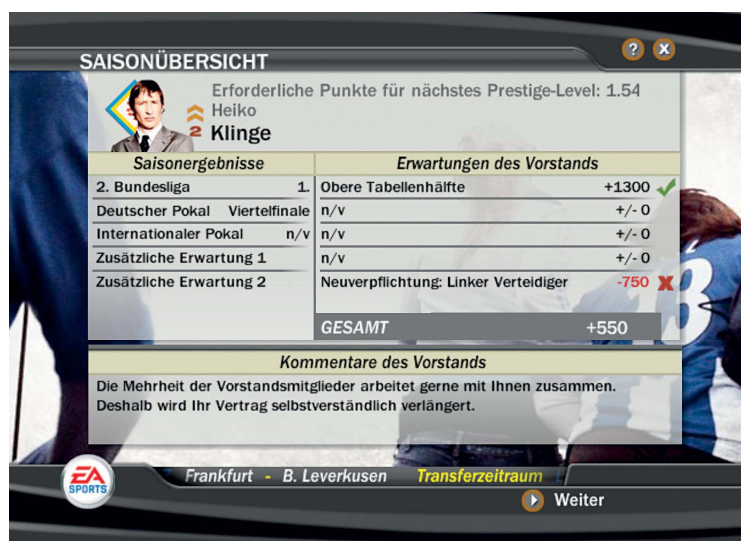
Buxtehude gegen Bayern

Nicht nur Cottbus dürfen Sie als Bayern-Schreck etablieren, sondern auch den MTV Gifhorn oder die SG Buxtehude. Denn der Managermodus von **Fifa 07** erlaubt jetzt auch die Gründung eines eigenen Vereins. Per Edi-

tor basteln Sie ein Wappen, wählen das Startbudget und stellen die Mannschaft aus bekannten Stars oder selbst erstellten Neulingen zusammen. Mit dem Ergebnis oder einem der 510 mitgelieferten Originalteams starten Sie Ihre Karriere in einer der 27 lizenzierten Lan-

desmeisterschaften, darunter auch 1. und 2. Bundesliga. Dabei sind Sie wie im Vorgänger auch abseits des Platzes aktiv: Sie verpflichten neue Stars auf dem Transfermarkt, unterzeichnen Werbeverträge, kümmern sich um Vertragsverlängerungen, schicken Scouts auf Schnäppchensuche und müssen Vorstandsvorgaben erfüllen. Neu hinzugekommen sind echte Währungen, halbwegs realistische Transfersummen und der Jugendbereich, der Sie von Zeit zu Zeit mit Talenten versorgt.

So weit, so motivierend, wäre da nicht das katastrophale Menüdesign: Nur im Managermenü dürfen Sie etwa die Spieler-Biografie aufrufen, die unter anderem sämtliche Stärkewerte und den bevorzugten Fuß des jeweiligen Kickers zeigt. Wichtige Infos, die Ihnen während der Partien fehlen! Dafür können Sie Manndecker blöderweise erst nach dem Anpfiff zuordnen, im Managermenü fehlt eine entsprechende Option. Noch ein Beispiel: Auf dem Platz veranschaulicht auf Wunsch ein



Im motivierenden **Managermodus** konnten wir nur eine der zwei Vorstandsvorgaben erfüllen. Der Bundesliga-Aufstieg verschafft uns dennoch eine Vertragsverlängerung.

MICHAEL GRAF

micha@gamstar.de

Wenn **Fifa** in Sachen Realismus einen Schritt nach vorne macht, dann ist das so, als würde man bei einem verrosteten Auto die Türklinke neu lackieren – also marginal. Denn im Vergleich mit **Pro Evolution Soccer 5** spielt auch **Fifa 07** nur in der zweiten Realismus-Liga, der Konkurrent fühlt sich nach wie vor viel «echter» an. Klar, wenn's um lizenschwangeren Action-Fußball geht, ist **Fifa 07** trotz KI-Schwächen die erste Wahl. Ich spiele aber lieber eine ernsthafte Fußball-Simulation. Und warte auf **Pro Evo 6**, das bereits Ende Oktober erscheinen soll.

»EA Sports bleibt Zweitligist«



neues Fähigkeiten-Diagramm die Stärken und Schwächen des ballführenden Spielers – die Bedeutung der wirren Linien und Punkte erfahren Sie jedoch erst beim Blick ins Pausemenü.

WM im Eigenbau

Obwohl das Hauptaugenmerk von **Fifa 07** auf den Vereinsmannschaften liegt, dürfen Sie auch mit 43 lizenzierten Nationalteams gegen den Ball treten. Spezielle EM- oder WM-Modi fehlen zwar, die können Sie mit dem mitgelieferten Turnier-Editor jedoch binnen Minuten

selbst zusammenbasteln. Ebenfalls eine nette Beigabe: die 112 **Fifa 07**-Herausforderungen, bei denen Sie bestimmte Vorgaben erfüllen müssen – etwa 75 Prozent Ballbesitz zu erreichen oder fünf Tore mit fünf unterschiedlichen Spielern zu erzielen. Für Erfolge bekommen Sie Punkte, die Sie im »Fanshop« gegen Boni wie Zusatztrikots, kurze Videofilme oder neue Torjubiläum-Animationen eintauschen.

Klassenunterschied zur Xbox 360

Eigentlich erstaunlich, dass die PC-Kicker so ausgelassen jubeln, wo Sie doch erheblich hässlicher aussehen als ihre Xbox-360-Kollegen. Weder gibt's 3D-Gras, noch Schweißtropfen auf den Spielergesichtern – grafisch erreicht die PC-Version gerade mal das Niveau der Xbox-1-Variante und enttäuscht mit nur minimalen Detailverschönerungen gegenüber dem Vorjahr. Einzige auffällige Neuerung: ein hässlicher Unschärfe-Effekt, den **Fifa 07** über einen Großteil der Zwischensequenzen kleistert.

Mit etwas mehr Verbesserungen grölt die Stadionkulisse aus den Boxen. So schöpfen die Fans aus einem deutlich größeren Gesangsrepertoire als im Vorjahr und reagieren meist nachvollziehbar auf Ihre Leistung. Auch das Kommentatoren-Duo Tom Beyer und Sebastian Hellmann (Premiere) analysiert die Partien erfreulich passend und recht kompetent.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2817

HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

So ganz kann ich die Kritik von Michael nicht nachvollziehen: Für mich ist die neue Ballphysik einer der wichtigsten Fortschritte in der zwölfjährigen Fifa-Geschichte! Endlich fliegt das Leder nicht mehr wie an der Schnur gezogen, sondern verspringt glaubwürdig nach einem Press-Schlag oder kullert bei einem abgefälschten Freistoß doch noch überraschend ins Netz. Das macht die Partien wunderbar unberechenbar und sorgt für deutlich mehr Spannung und Überraschungsmomente auf dem Rasen.

Dumm nur, dass die Ballphysik der einzige Fortschritt ist: Die Computergegner erspielen sich ähnlich viele Torchancen wie San Marino, die Grafik gleicht der des Vorgängers wie ein Grashalm dem anderen und das wirre Menüdesign treibt selbst Psychotherapeuten in den Wahnsinn. Es wird Zeit, dass EA Sports auch diese Probleme in den Griff bekommt. Bis dahin stürze ich mich dennoch immer wieder motiviert in den Titelkampf, weil eben kein anderes Fußballspiel die Bundesliga und meinen VfL Wolfsburg so originalgetreu und atmosphärisch simuliert.

»Ball toll, KI balla balla«



Detailverbesserung: **Freistöße** können Sie sich jetzt auch von einem Mitspieler vorlegen lassen.



WARUM KEINE MULTIPLAYER-WERTUNG?

Der neue Spielmodus »Interaktive Liga« soll Online-Partien erheblich spannender machen als in den Vorgängern. Sie wählen Ihren Lieblingsverein und bestreiten genau die Begegnung, die auch in der realen Bundesliga auf dem Spielplan steht. Gemeinsam mit allen anderen Fans Ihres Teams versuchen Sie, möglichst viele Siege zu sammeln, um so die Position Ihres Vereins in der Fifa 07-Bundesligatabelle zu verbessern. Eine sehr schöne Idee, nur konnten wir sie noch nicht testen, weil EA Sports die Online-Server erst zum Verkaufstart einschalten wird. Einen Nachttest zum Multiplayer-Modus samt Wertung lesen Sie auf GameStar.de, sobald wir die »Interaktive Liga« auf Herz und Nieren geprüft haben.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2816



In unserer Testversion funktionierte nur das Video zur **Interaktiven Liga**.

FIFA 07 SPORTSPIEL

ENTWICKLER	EA Kanada (Fifa 06, GS 11/05: 86 Punkte)	TERMIN (D)	5.10.2006
PUBLISHER	EA Sports	CA. PREIS	55 Euro
SPRACHE	deutsch	USK	ohne Beschränkung
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 20 S. Handbuch		

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT: Unbegrenzt	GENRE: SPORT
Leichtes Abflachen der Solospiel-Motivation durch die schwache Gegner-KI.	LIZENZ: keine
EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL	MANAGEMENT: keins
	SPIELABLAUF: Action
	KARRIERE: keine
	REALISMUS: Arcade

ANSPRUCH

EINSTIEGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI	ERFORDERT
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10			Schnelle Reaktionen
			Orientierungsfähigkeit
			Logik & Überlegung
			Geduld
			Handeln unter Zeitdruck
			Vorausplanung
			Mikromanagement
			Teamfähigkeit

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCS	FÜR HIGHER-PCS	3D-GRAPHIKKARTEN
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10			
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	Radeon 9500 / 9600
1,4 GHz Intel	1,8 GHz Intel	2,4 GHz Intel	Geforce 6600 GT
1500 AMD	XP 1600+ AMD	XP 2200+ AMD	Radeon X600 / X700
256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM	Radeon 9700 / 9800
1,2 GB Festpl.	3,2 GB Festpl.	4,3 GB Festpl.	Geforce 6800 GT
	Analog-Gamepad	Analog-Gamepad	Radeon X800 XL
			Geforce 7600 GT
			Radeon X850 XT
			Radeon X1900 XT
			Geforce 7900 GTX

PROFIERT VON: Gamepad mit Rumble-Funktion

BILDFORMATE: 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHUTZ: Safedisk
TON: Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ detaillierte Trikots + vielfältige Animationen + Spielergesichter + übertriebene Filtereffekte	7/10
SOUND	+ kompetenter, meist korrekter Kommentar + vielfältige, dynamische Fangesänge + wirrer Soundtrack	9/10
BALANCE	+ vier Schwierigkeitsgrade + Taktikerklärungen + für Profis viel zu leicht + Erschöpfungssystem unausgewogen	7/10
ATMOSPHÄRE	+ viele Original-Spielergesichter + lizenziert bis zum Sockende-sign + Regen und Flutlicht + stimmungsvolle Kamerafahrten	10/10
BEDIENUNG	+ präzise im Spiel + kontrollierbare Abwürfe + katastrophale Menüführung + unübersichtliches Fähigkeiten-Diagramm	7/10
UMFANG	+ 27 Original-Ligen in 20 Ländern + 43 Nationalmannschaften + Turnier-, Vereins- und Spielereditoren + viele Boni	10/10
REALISMUS	+ deutlich verbesserte Ballphysik + Kollisionsverhalten + mehr kuriose Tore + Spieler mit Ball genauso schnell wie ohne	8/10
KI	+ hält sich an taktische Vorgaben + stark in der Defensive + schwach in der Offensive + Mitspieler teils zu passiv	7/10
MANAGEMENT	+ mit Transfers, Jugendbereich, Personal, Vereins- und Sponsorenvorgaben erstaunlich umfangreich + zu wenig Menü-Feedback	9/10
SPIELZÜGE	+ Taktiksystem + optionale Manndeckung + viele Spezialmanöver + Flankenläufe zu mächtig	8/10

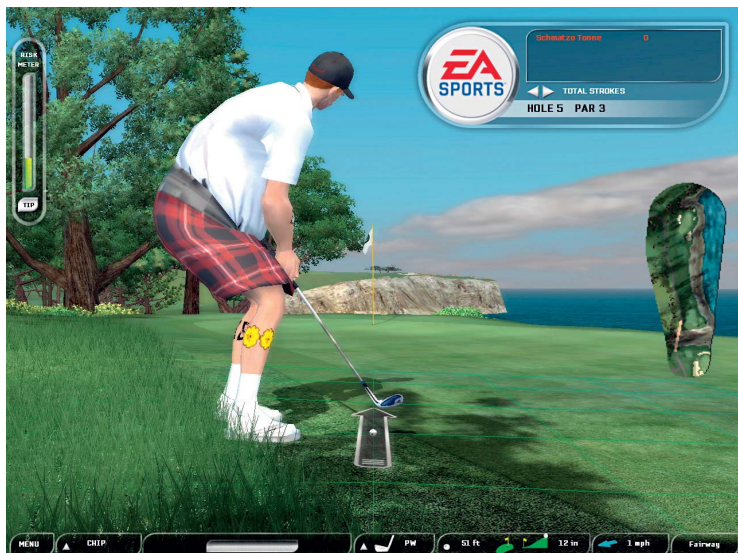
PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

FAZIT: LIZENZGEWALTIGER FUSSBALLPASS MIT KI-SCHWÄCHEN.



TIGER WOODS PGA TOUR 07

Wie immer alles im grünen Bereich.



Mit dem GameFace-Tool basteln Sie die schrägsten **Golfer-Typen** zusammen.



DVD:
Test-Check

Seit der 2006er-Ausgabe des Golfspiels **Tiger Woods PGA Tour** hat sich nicht allzu viel getan. Die Grafik in der neuen Version ist zwar deutlich hübscher und hat einige nette Effekte wie Blur (Unschärfe der Landschaft über größere Distanz) anzubieten; zudem haben Sie noch mehr Möglichkeiten, mit dem »GameFace-Tool« einen Golfer nach Ihrem Geschmack zu basteln, und es gibt noch mehr namhafte Spieler und Kurse (teilweise echte, teilweise Fantasie-Anlagen). Inhaltlich tritt die Serie allerdings auf der Stelle. **Tiger Woods PGA**

Tour 2007 bleibt den alten Tugenden treu: Noch immer dreschen Sie die Bälle per »True Swing« (gleichmäßige Bewegung der Maus) übers Fairway aufs Green, um dort mit der gleichen Methode einzuputten. Wer sich damit schwer tut, sollte unbedingt in den kleineren Trainingslektionen die Grundtechniken erlernen. Ansonsten erklärt sich das Programm wunderbar von alleine. Die Hilfen auf dem Bildschirm sind wie gewohnt umfangreich, fangen beim Flug zum gewünschten Landepunkt des Balls an und hören bei der extragroßen Anzeige der Flaggenposition auf.

Neu im Spiel ist lediglich der Team-Tour-Modus, in dem Sie sich mit einer selbst zusammengestellten Mannschaft gegen andere beweisen und im Finale gar gegen Tiger Woods und seine Profis antreten. **PET**

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2798

PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Wenn auch die Verbesserungen und Änderungen in der Tiger-Woods-Reihe stets nur minimal sind, so fesselt mich die virtuelle Golferei zwischen Spaß und Simulation doch immer wieder aufs Neue. In diesem Jahr macht mir der Team-Modus große Freude. Es ist einfach abwechslungsreicher, mehrere Spieler mit verschiedenen Stärken und Schwächen über den Golfplatz zu hetzen, sie zu verbessern und neu auszustatten, um am Ende doch alle gemeinsam triumphieren zu sehen – gegen Tiger Woods persönlich.

»Zusammen sind wir stark!«



TIGER WOODS PGA TOUR 07

GENRE	Sportspiel
PUBLISHER	EA Sports
CA. PREIS	55 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschr., Profis
MINIMUM	1,2 GHz, 256 MB
PREIS/LEISTUNG	GUT



Kalt erwischt!

NHL 07

Da kann der Entwickler EA Canada noch so viel an der Puckphysik und der Steuerung schrauben: Wenn die Gegner-KI zu lasch ist, leidet nun mal der Spaß am Arcade-Eishockey.

Für seine alljährlichen Sportspiel-Neuaufgaben sieht sich EA Sports stets der gleichen Kritik ausgesetzt: Spieler maulen, die Serienteile seien lediglich Grafik-Updates ohne

spielerischen Mehrwert. Beim Eishockey-Neuling **NHL 07** können wir diesen Vorwurf allerdings bereits im Vorfeld ausräumen. Grafisch hat sich dieses Jahr nämlich überhaupt nichts getan, die Neufassung sieht genauso aus wie **NHL 06** – genauso gut freilich, nach wie vor flitzen detaillierte Spieler über die schickste Eisfläche der PC-Geschichte. Die Betonung liegt hierbei jedoch auf »PC«, denn die Version für die Xbox 360 bietet deutlich schönere Spielergesichter und Eiseffekte. Damit die PC-Freunde nicht gleich wieder maulen, muss **NHL 07** also mit spielerischem Mehrwert aufwarten. Deshalb hat der Entwickler EA Canada die Puckphysik und die Steuerung überarbeitet – dabei allerdings einige alte Schwächen übersehen.

Flotte Stimmung

Bevor wir aber die Schwächen bemängeln, wollen wir erstmal die Stärken loben. Die **NHL**-Serie bietet auch im 15. Lebensjahr (das erste **NHL** erschien 1991) Arcade-Eishockey vom Feinsten. In den actionreichen Matches



Profis schießen gegen die harmlose KI auch problemlos **Unterzahl-tore**.

kommt selten Langweile auf, ständig stürmt eine Mannschaft nach vorne. Nach Pfostenschüssen oder Torwart-Paraden geht das Spiel sofort in die andere Richtung. Diese raschen Konter können Sie oft nur beenden, indem Sie den Gegner per Bodycheck in die Bande knallen – oder indem Sie ihm den Puck vom Stock spitzeln, um ruckzuck wieder selbst anzugreifen. Offensive und Abwehrschlacht wechseln sich also ständig ab, was die Partien sehr dynamisch und flott macht. Hinzu kommt die fernsehreife Präsentation samt passendem US-Kommentar. Das Sprecherpaar bejubelt Tore, liefert Hintergrundinfos zu einzelnen Sportlern oder ächzt, wenn nach einem Check das Plexiglas der Bande splittert. Zwar kennen Sie viele der Sprüche aus dem Vorgänger, dennoch passt die Stimmung.

Lasche Abwehr

Bei aller Dynamik kommt der Realismus aber zu kurz: Echtes Eishockey ist viel geruhsamer. Dafür wirkt die Puckphysik nun glaubwürdiger als in **NHL 06**. Schüsse aus scharfem Winkel und Weitschüsse gehen schon mal am Tor vorbei oder segeln gar über die Bande. Zudem lassen die Torhüter die Scheibe öfter abprallen, was Ihnen die Chance zum Nachschuss gibt.

Das nutzt natürlich auch die KI aus: Die Rivalen gehen im Angriff klug vor, machen aber auch menschliche Fehler – etwa, wenn sie den Puck ins Abseits pfeffern. In der Defensive mangelt es den KI-Gegnern aber an Hirnschmalz: Auf jedem der vier Schwierigkeitsgrade sausen Ihre Stürmer mühelos am Gegner vorbei, wenn Sie die Sprintfunktion nutzen. Dabei erschöpfen Ihre Sportler zwar und kriechen für den Rest des Drittels nur noch lahm über Eis; Profis sind dennoch unterfordert und sollten stets mit schlechteren Mannschaften antreten. So überlisten sie die Verteidiger zwar auch, schießen aber weniger Tore. Denn die Spielerwerte wirken sich aus, schwache Sportler schießen sehr unpräzise. Außerdem halten die Torhüter gut. Ihre Mitspieler befolgen zudem taktische Vorgaben wie »Puck halten«, ganz von schlechten Eltern ist die KI folglich doch nicht.

Manager am Stick

Wer nicht mittels Tastatur Tore schießen möchte, muss die neue Gamepad-Steuerung lernen: Der rechte Stick dient nun zum Schießen und Passen. Das soll intuitiv sein, erfordert aber viel Eingewöhnung; alternativ stellen Sie per Menü die »alte« Steuerung wieder her. **NHL 07** unter-

MICHAEL GRAF

micha@gamestar.de

Ich erkläre hiermit feierlich, dass ich EA Canada mein Jahresgehalt spenden werde. Wieso? Damit sich die NHL-Entwickler endlich einen fähigen KI-Designer leisten können! Denn seit nunmehr zwei Jahren kranken die NHL-Computergegner an stets neuen Schwächen, sind mal zu aggressiv, mal zu harmlos. Letzteres trifft auch in **NHL 07** wieder zu, Profis überwinden die zaghaften Verteidiger problemlos. Doch statt an der KI doktort EA Canada an der Steuerung herum – obwohl die doch bestens funktioniert, abgesehen von den Pad-Problemen.

Schade drum, weil die flotte Arcade-Kufenschlacht dieses Jahr von der besseren Puckphysik profitiert. Eine ernsthafte Simulation ist **NHL 07** zwar nicht, das ist aber auch nicht schlimm – besonders die actionreichen Mehrspieler-Partien machen einen Heidenspaß. Falls Sie auf die verbesserte Physik verzichten können, tut's aber auch **NHL 06**, das nun zum Sparpreis zu haben ist. Die KI ist im Vorgänger zwar ebenfalls lasch, doch in den Multiplayer-Modi spielt das eh keine Rolle. Weshalb ich mein Geld doch lieber behalte.

»Flott, aber hirnlos«



WAS IST NEU – UND WAS NICHT?



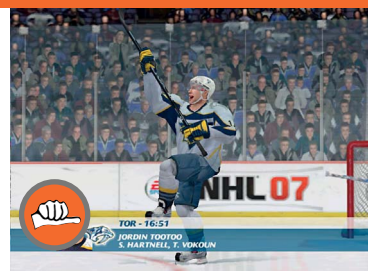
KI: In der Vorwärtsbewegung spielen die Rivalen schlau, in der Abwehr sind sie hingegen zu harmlos, Alleingänge gelingen zu einfach.



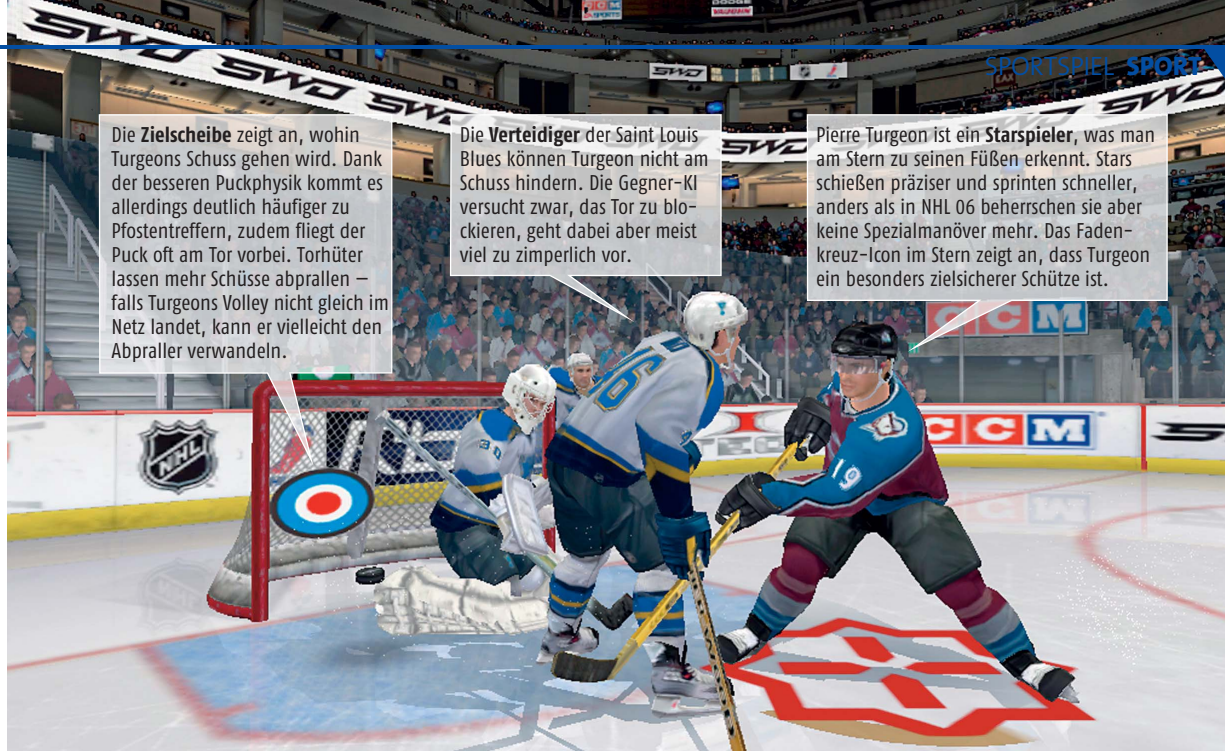
Bedienung: Per rechtem Stick dürfen Sie nun passen und schießen. Das erfordert Übung, die bewährte Steuerung klappt besser.



Puckphysik: Die Scheibe bewegt sich realistischer als im Vorgänger, Schüsse etwa gehen auch mal am Tor vorbei – ganz wie in echt.



Präsentation: Technisch hat sich im Vergleich zum Vorgänger wenig getan, die fernsehreife Atmosphäre ist aber nach wie vor brilliant.



Colorado Stürmerstar **Pierre Turgeon** überlistet die Abwehr und den Torhüter der Saint Louis Blues.

stützt allerdings nicht alle Gamepads. In unserem Test zeigte das Menü nur bei Logitech-Pads die Tastenbelegung richtig an. Bei anderen Fabrikaten müssen Sie langwierig probieren, welcher Knopf mit welcher Funktion belegt ist. Wieder mit dabei ist auch die »Open Ice«-Steuerung. So können Sie den puckführenden Star der KI überlassen und sich selbst mit einem anderen Kufenflitzer freilaufen.

Die Steuerung müssen Sie auch beherrschen, wenn Sie im Dynasty-Modus einen Klub managen – auf Wunsch auch einen aus der deutschen DEL. Dann kümmern Sie sich um Spielerwechsel sowie Budgets und dürfen die Partien Ihrer Zöglinge auch selbst bestreiten. Die dummen KI-Rivalen überlassen Ihnen allerdings gute Spieler im

Tausch gegen schlechte. Das klappt zwar nur, wenn der Starkeunterschied der beiden Sportler nur einen oder zwei Punkte beträgt. Wenn Sie diesen Trick aber wiederholen, erschummeln Sie sich in Nullkomma nichts ein Topteam. Das schmälert die Langzeitmotivation.

Zu mehr Maulen

Weil die KI schwächelt, liegt die Stärke von **NHL 07** im Multiplayer-Modus. An einem PC, via Direct IP oder über EAs Internet-Dienst checken, schießen und stochn bis zu vier Teilnehmer pro Match. Die dynamischen Partien unterhalten großartig, **NHL 07** ist wieder ein exzellentes Arcade-Sportspiel. So sind die Mängel schnell vergessen – außer einem: Weil sich technisch nichts geändert hat, fühlt

sich **NHL 07** wie eine gepatchte Neufassung von **NHL 06** an. Die Änderungen bei Physik und Steuerung sowie die aktuellen

Saisondaten rechtfertigen keine Vollpreis-Neuaufgabe. Die Spieler maulen zurecht.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:2828

NHL 07 SPORTSPIEL

ENTWICKLER EA Canada (NHL 06, GS 11/05: 87 Punkte)

PUBLISHER EA Sports

SPRACHE Deutsch mit engl. Kommentar

AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 20 S. Handbuch

TERMIN (D) 21.9.2006

CA. PREIS 55 Euro

USK ohne Altersbeschr.

ANSPRUCH

EINSTEIGER			FORTGESCHRITTENER				PROFI		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs
1,0 GHz Intel	1,4 GHz Intel	1,8 GHz Intel
1,0 GHz AMD	1,4 GHz AMD	XP 1800+ AMD
256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
2,2 GB Festpl.	2,2 GB Festpl.	2,2 GB Festpl.
	Gamepad	10-Tasten-Pad

PROFIERT VON EAX

BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHUTZ Safedisk

TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

3D-GRAFIKARTEN

- Radeon 9500 / 9600
- Geforce 6600 GT
- Radeon X600 / X700
- Radeon 9700 / 9800
- Geforce 6800 GT
- Radeon X800 XL
- Geforce 7600 GT
- Radeon X850 XT
- Radeon X1900 XT
- Geforce 7900 GTX

MULTIPLAYER SEHR GUT

SPIELMODI (SPIELER) Wie Einzelspiel (4)

SPIELTYPEN An einem PC, LAN, Direct IP

DEDICATED SERVER Nein

FAZIT Nach wie vor flotte und spaßige Partien, insbesondere an einem PC.



So fallen die meisten Tore: Auf den **Querpass** (→) folgt eine schnelle **Direktabnahme** (→).

BEWERTUNG

GRAFIK	+ detaillierte Spieler + sehenswerte Eiseffekte + gute Animationen - kaum Verbesserungen im Vergleich zum Vorgänger	9/10
SOUND	+ erstklassige Effekte + lebhaft englische Kommentatoren... - ...deren Sprüche man aus den Vorgängern kennt - kein 5.1	9/10
BALANCE	+ Fertigkeiten der Spieler wirken sich aus + vier Schwierigkeitsgrade... - ...die aber für Profis zu leicht sind - kein Tutorial	7/10
ATMOSPHÄRE	+ Kommentar + TV-reife Kamerafahrten + Stadionsprecher in Landessprache + flotte Matches, vor allem im Mehrspieler-Modus	10/10
BEDIENUNG	+ eingängige Steuerung + rechter Stick dient zum Passen... - ...was Eingewöhnung fordert - nicht alle Pads kompatibel	9/10
UMFANG	+ sämtliche Klubs aus fünf Ligen + alle wichtigen Nationalteams + Dynasty-Modus motiviert + unterhaltsame Mehrspieler-Modi	10/10
REALISMUS	+ bessere Puckphysik als im Vorgänger + Schüsse gehen auch mal am Tor vorbei + Arcade-Hockey statt ernsthafte Simulation	7/10
KI	+ Gegner machen teils menschliche Fehler... + ...und preschen im Angriff schnell vor - Defensiv-KI viel zu zaghaft und passiv	7/10
MANAGEMENT	+ lange motivierender Dynasty-Modus... + ...auch für die DEL - KI-Manager lassen sich betrügen - an sich simples System	6/10
SPIELZÜGE	+ zahlreiche Manöver möglich + nützliche Offensiv- und Defensiv-Befehle + mehr Tor-Varianten - Alleingänge zu einfach	8/10

PREIS/LEISTUNG GUT

SOLOSPIELZEIT 20 Stunden

FAZIT: FEINES ARCADE-EISHOCKEY, FÜR PROFIS ZU LEICHT.

Dunk it like Nowitzki

NBA LIVE 07

Keine National- oder Club-Teams, aber dafür sinnvolle Verbesserungen und ein Online-Modus.

Die Entwickler von EA Sports legen nach: Konnte schon **NBA Live 06** mit bislang unerreichter Aktionsvielfalt und neuer Grafik-Engine punkten, freuen sich Basketball-Fans über einen rundum gelungenen Nachfolger.

Superstars im Freestyle-Fieber

War in der Vorjahres-Version die Implementierung der »Freestyle Superstars« eine der wichtigsten Neuerungen und ermöglichte Ihnen, mit Top-Scoren wie Dirk Nowitzki gezielt eindrucksvolle Spezialmanöver zu inszenieren, wurde für **NBA Live 07** an der Superstar-Steuerung gefeilt. Die »Total Freestyle Control« gibt Ihnen volle Kontrolle über Spitzenakteure der Marke Shaquille O'Neal. **NBA Live 07** bietet acht verschiedene Superstar-Spielpositionen an, die jederzeit per Tastenkombination abrufbar sind. So spielen Sie beispielsweise einen prima Pass als »Playmaker«, rennen Richtung gegnerischen Korb und bekommen den Ball von einem Mitspieler erneut zugepasst. Per Tastenkombina-

tion wechseln Sie auf »Dunk« und versenken die Pille mit einer spektakulären Aktion. Zudem kann dank neuem »X-Factor« jeder Otto-Normal-Spieler temporär mit Freestyle-Fähigkeiten ausgestattet werden – sofern Sie ihn im Spiel ständig bedienen und in der Offensive einsetzen. Was in der Theorie etwas verwirrend klingt, klappt in der Praxis sehr gut. Überhaupt spielt sich **NBA Live 07** genauso flüssig wie der Vorgänger. Dazu trägt auch die Trennung von Korblegern und Dunkings bei, die den Abschluss eines gelungenen Spielzugs noch einfacher macht. Sämtliche Basketball-Aktionen sind möglich, vom Alley-Hoop bis zum No-Look-Pass. Positiv: Die Defensive arbeitet jetzt effizienter als noch im Vorgänger. So schaltet das eigene Team nach einem Ballverlust wesentlich schneller um, nimmt die gegnerischen Spieler blitzschnell in Manndeckung und versperrt die Wege zum eigenen Korb.

Neue Modi

So muss es sein: Kritisierten wir im Test zu **NBA Live 06** noch das



Atmosphärisch: die wechselnden Kameraansichten.

BENEDIKT PLASS

Keine andere PC-Basketball-Simulation bietet technisch wie spielerisch die Klasse von NBA Live 07. Grandiose Atmosphäre, topaktuelle Lizenzen, kleine, aber feine Neuerungen wie die Total-Freestyle-Control, fitnessreiche Steuerung, motivierende Spielmodi, 1A-Präsentation und – endlich! – packende Online-Partien: Korbjäger finden hier ihre Erfüllung. Einzig das nach wie vor platt-hässliche Papp-Publikum und die teils unausbalancierten Superstar-Spieler fallen negativ auf. Zugreifen!

»Konkurrenzlose Korbjagd«



NBA LIVE 07 SPORTSPIEL

ENTWICKLER EA Sports (NBA Live 06, GS 11/05: 86 Punkte)
PUBLISHER EA Sports
SPRACHE Deutsch (Sprachausgabe Englisch)
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 20 S. Handbuch

TERMIN (D) 5.10.2006
CA. PREIS 55 Euro
USK ohne Beschr.

ANSPRUCH	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
EINSTEIGER										
FORTGESCHRITTENER										
PROFI										

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEST-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
1,0 GHz Intel 1,0 GHz AMD 512 MB RAM 3,5 GB Festpl.	1,5 GHz Intel XP 1500+ AMD 512 MB RAM 3,5 GB Festpl. Analog-Gamepad	2,0 GHz Intel XP 2000+ AMD 1,0 GB RAM 3,5 GB Festpl. Analog-Gamepad	Radeon 9500 / 9600 Geforce 6600 GT Radeon X600 / X700 Radeon 9700 / 9800 Geforce 6800 GT Radeon X800 XL Geforce 7600 GT Radeon X850 XT Radeon X1900 XT Geforce 7900 GTX
PROFIERT VON	Gamepads mit Rumble-Funktion		
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10	KOPIERSCHUTZ	Safedisc
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

MULTIPLAYER SEHR GUT

SPIELMODI (SPIELER) Freundschaftsspiel
SPIELTYPEN An einem PC, Netzwerk, Internet
DEDICATED SERVER Nein
FAZIT Spannend, actionreich und anders als im Vorjahr auch wieder online-fähig.

BEWERTUNG

GRAFIK	+	detaillierte Spieler und Stadien	+	realistische Animationen	9/10
SOUND	+	knackige Effekte	+	Soundtrack	10/10
BALANCE	+	knackiges Publikum	+	hervorragende Sprecher	8/10
ATMOSPHÄRE	+	dynamisch reagierendes Publikum	+	Kommentar nur Englisch	10/10
BEDIENUNG	+	Spielstärken an originale NBA-Teams angepasst	+	vier Schwierigkeitsgrade	8/10
UMFANG	+	Superstar-Spieler teils zu stark	+	stimmungsvolle Zwischensequenzen	8/10
REALISMUS	+	NBA-Flair total	+	Stadionatmosphäre	9/10
KI	+	originalgetreue Spielermodelle	+	intuitive Gamepad-Steuerung	8/10
MANAGEMENT	+	intuitive Gamepad-Steuerung	+	Total-Freestyle-Control	8/10
SPIELZÜGE	+	Nachteile ohne Gamepad	+	knifflige Freestyle-Tricks	9/10
	+	sämtliche Basketball-Finessen möglich	+	Spieler werden müde (optional)	8/10
	+	Spielablauf teils zu hektisch	+	verbesserte Defensive	7/10
	+	Strategien werden gut umgesetzt	+	Starspieler in der Offensive zu dominant	10/10
	+	verbesserte Dynasty-Modus	+	erweitertes Drafting-System	
	+	Dynasty-Modus zu trocken präsentiert	+	furiose Superstar-Manöver	
	+	realistische Spielzüge	+	One-on-One- und Slam-Dunk-Wettbewerbe	

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT SOLOSPIELZEIT 100 Stunden

FAZIT: TOLLER BASKETBALL MIT SINNVOLLEN NEUERUNGEN.



Ein ruhiger kontrollierter Aufbau ist der Schlüssel zum Erfolg.

BDFL MANAGER 2007

Spielt nur in der zweiten Liga.



Die 3D-Spielszenen sind ordentlich, bieten aber wenig Spannung und Dynamik.

Das Genre der Fußball-Manager wird auf dem PC konkurrenzlos von EAs Manager-Simulation angeführt. Daran ändert auch der **BDFL Manager 2007** von Codemasters nichts. Dabei ist im Kern alles enthalten, was sich ein Hobby-Hoennes wünscht. Zum Beispiel Hunderte von Original-Spielern, Erste und zweite deutsche Bundesliga sowie die beiden Regionalligen. An taktischen Möglichkeiten mangelt es dem **BDFL Manager 2007** ebenfalls nicht. Vom individuellen Trainingsplan über selbst erstellte Formationen oder historische Tak-

tiken – etwa die von Frankreich aus dem Weltmeister-Jahr 1998 – bis hin zu ausführlichen Team-Analysen reicht das Repertoire. Außerdem ist der Transfermarkt wichtig. Mit wenigen Mausklicks erstellen Sie eigene Suchkriterien, die Ihnen exakt den heiß ersehnten Wunsch-Mittelstürmer herauspicken. Die Vertragshandlungen laufen dank guter KI realitätsgetreu ab und können mit allerlei Geheim-Klauseln gewürzt werden. Ansonsten kümmern Sie sich um den Stadionausbau, verhandeln mit Sponsoren und tüfteln an der Startaufstellung. Trotz der guten Ansätze springt der Funke aufgrund der staubtrockenen Präsentation jedoch nur selten über. Schlichte Menüs, wenig Humor und grafisch nur zweckdienliche 3D-Szenen reißen PC-Manager nicht vom Hocker.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2827

BENEDIKT PLASS

Der BDFL Manager hat zwar alle wichtigen Funktionen, die ein moderner Manager bieten muss, das Fußball-Fieber bricht bei mir aber nicht aus. Zu unspektakulär ist der 3D-Modus, zu bieder das Interface. Nur selten fiebere ich mit meinen Jungs mit; insgesamt mangelt es einfach an Atmosphäre und Spielwitz. Will ich einen ausgereiften, schick präsentierten und enorm motivierenden Manager, greife ich zum EA-Titel. Möchte ich eine ordentliche Prise Humor, verlustiere ich mich mit dem aktuellen Anstoss-Teil.

»Die graue Maus unter den Managern«



BDFL MANAGER 2007

GENRE Managerspiel
PUBLISHER Codemasters
CA. PREIS 40 Euro
ANSPRUCH Fortgeschr.

MINIMUM 1,4 GHz, 512 MB
PREIS/LEISTUNG **GUT**



Ein Spiel, das umhaut

MADDEN NFL 07

Mehr Motivation im Superstar-Modus, mehr Möglichkeiten für die Offensive – ein gutes Jahr für Football-Fans.

Willst du den Charakter eines Menschen erkennen, so gib ihm Macht.« Eine Weisheit von Abraham Lincoln, dem 16. Präsidenten der USA. Würde der gute Abe heute noch leben, so wäre er garantiert ein großer Fan von **Madden NFL 07**. Denn im verbesserten Superstar-Modus der Football-Simulation erspielen Sie sich nach und nach mehr Macht – erst nur über sich, später über einige Mitspieler und schließlich über die gesamte Mannschaft.

HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

Beim Vorgänger habe ich den Superstar-Modus noch kritisiert: Warum soll ich mich in Training und Matches reinhängen, wenn's keine Belohnungen gibt? Mit dem steigenden Einfluss aufs Team und – ultimativ – dem Einzug in die Hall of Fame bin ich jetzt bei jeder Partie motiviert bis in die Stollenspitzen. Aber auch an Multiplayer-Footballer hat EA Sports gedacht: Die sinnvolle und spaßige Lead-Blocker-Steuerung ermöglicht viele neue Laufspiel-Strategien für das nächste Online-Duell. Auch wenn die Grafik stagniert: Diese Saison lohnt sich der Kauf!

»Motivationsmeister
Madden«



Per **Lead-Blocker-Steuerung** brechen wir eine Lücke in die Verteidigung.

Der Pass zum Ruhm

Das neue Ziel im Superstar-Modus: ein Platz in der Hall of Fame. Zu Karrierebeginn wählen Sie jedoch zunächst Ihre Eltern, deren Gene Ihre Spielposition und Charaktereigenschaften bestimmen. Über unterhaltsame Minicamp-Spiele und Trainingseinheiten erlernen Sie die komplexe Steuerung und empfehlen sich für einen Startplatz in einem NFL-Team. In den Saison-Matches steuern Sie entweder das gesamte Team, oder nur Ihren Karrierespieler. So weit, so bekannt aus dem Vorgänger – neu ist das motivierende Einfluss-System. Jede erfolgreiche Aktion erhöht Ihre Einfluss-Punktzahl, Missgeschicke wie ein Ballverlust reduzieren sie. Je nach Punktzahl dürfen Sie temporär Stärkewerte verbessern – als Rookie nur Ihre eigenen, als Superstar die der gesamten Formation.

1. Schubsen, 2. Rennen

Auch bei der Steuerung bekommen Sie mehr Macht über Ihr Team: Bei Laufspielzügen dürfen Sie jetzt per Lead-Blocker-Funktion einen beliebigen Spie-

ler der Offensive Line übernehmen und eigenhändig eine Lücke in der gegnerischen Verteidigungsreihe erschubsen. Nun wechseln Kamera und Steuerung wieder zum Ballträger und Sie sprinten durch die selbst geschaffene Gasse. Diese neue Funktion macht das Laufspiel endlich fast ebenso effektiv wie das Pass-Spiel.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2832



Ein Pass erhöht unseren **Spieleinfluss**-Punktestand.

MADDEN NFL 07 SPORTSPIEL

ENTWICKLER EA Tiburon (Madden NFL 06, GS 10/2005: 86 Punkte)
PUBLISHER EA Sports
SPRACHE Englisch (Dt. Anleitung)
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 24 S. Handbuch

TERMIN (D) 23.8.2006

CA. PREIS 55 Euro

USK ohne Beschränkung

ANSPRUCH	EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI
	1 2 3 4 5	6 7 8 9 10	

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEST-PCs
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
1,0 GHz Intel 1,0 GHz AMD 256 MB RAM 2,0 GB Festpl.	1,8 GHz Intel XP 1600+ AMD 512 MB RAM 2,0 GB Festpl. Analog-Gamepad	2,2 GHz Intel XP 2200+ AMD 512 MB RAM 2,0 GB Festpl. Analog-Gamepad

PROFIERT VON –
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHUTZ Safedisc
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

MULTIPLAYER SEHR GUT

SPIELMODI (SPIELER) Einzelspiel (2), Turnier (32), Liga (32)
SPIELTYPEN An einem PC, Netzwerk, Internet SERVERSUCHE EA Sports Online
DEDICATED SERVER Nein MULTIPLAYER-SPASS 30 Stunden
FAZIT Enorm spannende Matches, die unkomfortable Online-Plattform nervt jedoch.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ fantastische Animationen + schöne Rasen-Texturen + Wettereffekte - kaum Verbesserungen	8/10
SOUND	+ NFL-Hymnen + hochklassiger Soundtrack + passender Kommentar + Spielerkommentare	10/10
BALANCE	+ vier Schwierigkeitsgrade + Minicamp-Tutorials + Partien speicherbar - keine Regelerklärungen	8/10
ATMOSPHÄRE	+ volle Lizenzpackung + großartige Stadionstimmung + Regen-, Schnee- und Flutlicht-Matches	10/10
BEDIENUNG	+ stets präzise + sinnvoll strukturierte Menüs + verbesserte Kick-Steuerung der Konsolenversion fehlt	8/10
UMFANG	+ NFL-Europe-Teams + abwechslungsreiche Spielvarianten + langfristig motivierender Superstar-Modus	10/10
REALISMUS	+ Laufspiel erstmals fast ebenso wirkungsvoll wie Pass-Spiel + im Schnitt zu viele Touchdowns	8/10
KI	+ clevere Pass-Verteidigung + hält sich an Spielzüge - übersieht manchmal Block-Lücken	9/10
MANAGEMENT	+ Statistik-Overkill + Rookie-Analyse - Zusammenhänge im Superstar-Modus oft unklar	7/10
SPIELZÜGE	+ tonnenweise Playbooks + spaßige Lead-Blocker-Steuerung + viele neue Ausweich-Manöver	10/10

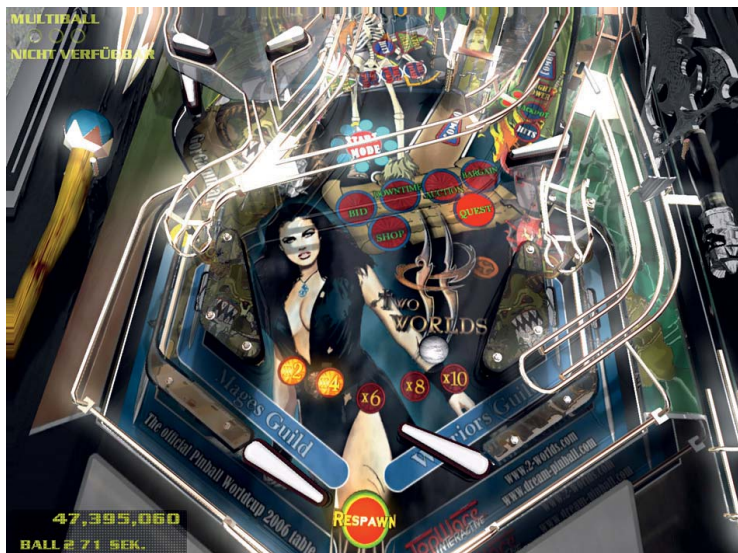
PREIS/LEISTUNG SEHR GUT SOLOSPIELZEIT unbegrenzt

FAZIT: FAST PERFEKTE SIMULATION FÜR FOOTBALL-KENNER.



DREAM PINBALL 3D

Besser flippern Sie nirgends – außer in der Kneipe.



Statt aus Stahl ist unsere Kugel aus Marmor, an der Physik ändert sich aber nichts.



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK 2788



► DVD:
Test-Check

Kaum ein Spielprinzip ist leichter erklärt: Man schieße eine Kugel mit zwei Flippern gegen alles was blinkt, sammle so Punkte und Sorge dafür, dass sie nicht durch ein Loch am unteren Tischrand ins Automatenirvana fällt. Wenn die Bar um die Ecke fehlt, der kann mit **Dream Pinball 3D** auch auf dem PC auf Highscore-Jagd gehen.

Sechs Tische stehen zur Auswahl. Das Themenrepertoire reicht von Unterwasser über Horror bis zum Mittelalter. Jeder Tisch fordert andere Fähigkeiten: Während Sie etwa auf »Monsters« Punkte durch ge-

zielte Abschüsse von Bumpers und Mulden sammeln, fordert Sie »Spinning Motors« durch unzählige Rampen, die nacheinander abgeschossen werden wollen. Das Tischdesign ist detailliert, allerdings geht bei übereinander angeordneten Objekten hin und wieder die Übersicht flöten. Vorsicht Einstiege: Je nach Tisch rollt die Kugel etwas zu häufig durchs Seitenaus. Ebenfalls schade: Zwar wechselt durch bestimmte Kombos das Material der Kugel, die ansonsten nachvollziehbare Physik ändert sich dadurch aber kaum. Die Tische sind fast fotorealistisch und glänzen mit grandiosen Spiegelungen. Auch die gute Sprachausgabe und Musik passen ins Flipperambiente. Achtung: Nach der Installation müssen Sie das Spiel wie schon **Earth 2160** per Telefon oder Internet freischalten! **DM**

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **M115**

DANIEL MATSCHIJEWSKY danielm@gamestar.de

Gute Flipperspiele für den PC gibt es selten. Als Fan freue ich mich deshalb besonders, dass den Entwicklern mit **Dream Pinball 3D** eine sehr gute Simulation gelungen ist. Die Tische sind abwechslungsreich, motivieren auf Dauer und sehen nicht zuletzt extrem schick aus. Auch die Ballphysik und Kombimöglichkeiten passen. Dass mir die Kugel etwas zu häufig durch die Lappen, äh... Flipper geht, stört mich nicht. Das ist beim echten Automaten ja auch nicht anders. Bei der PC-Variante bleibt mir aber zumindest mein Kleingeld erhalten.

»Auch ohne Kneipe cool«



DREAM PINBALL 3D

GENRE	Flippersimulation
PUBLISHER	A.S.K. Homework / Zuxxez
CA. PREIS	25 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene
MINIMUM	500 MHz, 256 MB
PREIS/LEISTUNG	GUT



CARS

Von wegen Lizenzgurke – ein innovatives Rennspiel-Abenteuer!

Was wäre, wenn Autos sprechen könnten? Wahrscheinlich würden sie sagen: »Bleib mir vom Blech mit der Benzin-Plörre, ich trinke nur Super Plus!«. Aber ganz sicher auch: »Hey, das offizielle Spiel zu meinem neuen Lieblingsfilm macht ja

richtig Spaß!« Kein Wunder, denn **Cars** beweist, dass man auch in einem Action-Raser spielerische Freiheit und eine spannende Geschichte erleben kann.

Als Filmheld und Rennauto Lightning McQueen rollen Sie durch das frei befahrbare Wüstenstädtchen Radiator Springs, um sich mit Hilfe Ihrer Freunde auf die Piston-Cup-Rennserie vorzubereiten. Für jedes Rennen dieser Speedway-Meisterschaft benötigen Sie eine bestimmte Zahl von Pokalen, die Sie für absolvierte Rennmissionen erhalten. So bestreiten Sie gemeinsam mit Abschleppwagen Hook ein Zeitfahren im Rückwärtsgang, oder Army-Jeep Sarge jagt Sie über einen hindernisgespickten Drill-Parcours. So lange die Missionen im Rennspiel-Genre bleiben, macht das vor allem dank der knuffigen Charaktere richtig viel Freude, trotz mäßiger KI und simpler Fahrphysik. Zwischendurch langweilen jedoch auch einige überflüssige Minispiele, etwa wenn Sie für Oldtimer Lizzy Postkarten sam-

HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

Ja, die Helden von **Cars** fahren sich simpler als ein Bobby-Car, und die Gegner lassen sich leichter abhängen als ein Fahrrad mit Hilfsmotor. Und dennoch können Genre-Größen wie GTR und Need for Speed einiges von dieser gelungenen Film-Hommage lernen. Etwa, wie man einen durchgehend motivierenden Karrieremodus präsentiert. Oder, dass Autos so viel mehr Spielideen hergeben als nur den Kampf gegen die Uhr oder den Gegner. Vor allem für jüngere Rennfahrer ein großer Spaß!

»Ein Kleiner zeigt's
den Großen«



Knifflig und amüsant: Wir verfolgen Hook im Rückwärtsgang.

meln sollen. Dennoch motivieren immer wieder witzig animierte, am Film angelehnte Zwischensequenzen zum Weiterspielen. Erkundungsfreudige Rennautos belohnt das Spiel mit überall versteckten Blitzsymbolen, mit denen Sie Kinofilmschnipsel und neue Spielcharaktere freischalten.

HK

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:2823

CARS

GENRE	Rennspiel
PUBLISHER	Rainbow Studios / THQ
CA. PREIS	25 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	1,2 GHz, 256 MB
PREIS/LEISTUNG	GUT



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK 2822

REAL-ACTION BASKETBALL



Keiner läuft sich frei, uns helfen nur Alleingänge.

Real ist in **Real-Action Basketball** so gut wie gar nichts – es sei denn, die Entwickler wollten statt Basketball einen aufgeschreckten Hühnerhaufen simulieren. Kollegen und Gegner wackeln ebenso staksig wie zielloos übers Parkett, koordinierte Spielzüge können Sie komplett vergessen. Real Basketball gibt's nur in **NBA Live 07**.

HK

REAL-ACTION BASKETBALL

GENRE	Sportspiel
PUBLISHER	Idoru / Beat Games
CA. PREIS	20 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	1,0 GHz, 128 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	MANGELHAFT



PRO STROKE GOLF



Der Fotobeweis: Golf ist langweilig!

Die Steuerungsangaben im Handbuch sind falsch. Gamepads werden selten vom Spiel erkannt. Im Training (unter »Spielmodi«) lernen Sie, auf welch bekloppte Art man den Ball nicht ins Loch bekommt. Und die Ladezeiten werden nur knapp von denen der **Gothic 3**-Testversion überboten. Finger weg von **Pro Stroke Golf**!

PET

PRO STROKE GOLF

GENRE	Golfspiel
PUBLISHER	Oxygen / Koch Media
CA. PREIS	20 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	800 MHz, 128 MB
PREIS/LEISTUNG	BEFRIEDIGEND



DUCATI WORLD CHAMPIONSHIP



Oh, es regnet! Die Fahrphysik bleibt jedoch gleich.

Die Firma Ducati sollte besser aufpassen, für welche Spiele sie ihren Namen hergibt. Wer nämlich glaubt, dass sich die Motorräder des italienischen Herstellers aus **Ducati World Championship** auch im echten Leben so steuern, wird sich wohl eher eine Vespa kaufen. Auch Grafik, KI und Streckendesign sind eine Frechheit.

DM

DUCATI WORLD CHAMPIONSHIP

GENRE	Rennspiel
PUBLISHER	Artematica / Anacoda
CA. PREIS	30 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene
MINIMUM	2,5 GHz, 256 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	MANGELHAFT



► DVD:
Test-Check

In dieser Liste finden Sie aktuelle Budgettitel. Wichtig: Der angegebene Preis entspricht nicht immer der unverbindlichen Preisempfehlung des Herstellers. Stattdessen ermitteln wir bei mehreren Spielhändlern den Straßenpreis, zu dem das Spiel im Laden oder im Versand erhältlich ist.

AKTUELLE BUDGET-SPIELE

Spiel	Genre	Wertung	Erschienen	Test	Label	Preis ca.	Hotline / E-Mail
Ankh SE	Adventure	78	2005	12/05	Bhv	20 Euro	(0800) 248 46 85
Boiling Point	Ego-Shooter	68	2005	07/05	AK Tronic Pyramide	10 Euro	info@software-pyramide.com
Crashday	Rennspiel	79	2006	04/06	Best of Atari	15 Euro	(0900) 177 18 83 ⁶
NEU Der Pate	Actionspiel	80	2006	05/06	Electronic Arts	25 Euro	(0900) 130 25 30 ⁸
Doom 3	Ego-Shooter	86	2004	10/04	Activision	10 Euro	(01805) 225 155 ¹
DTM Race Driver 2	Rennspiel	85	2004	06/04	Codemasters	10 Euro	(0044) 192 681 60 65
Fahrenheit	Adventure	81	2005	10/05	Atari	25 Euro	(0900) 177 18 83 ⁶
Far Cry	Ego-Shooter	91	2004	05/04	AK Tronic Pyramide	10 Euro	info@software-pyramide.com
NEU Fifa 06	Sportspiel	84	2005	11/05	EA Classics	25 Euro	(0900) 130 25 30 ⁸
Flatout	Rennspiel	84	2004	01/05	AK Tronic Pyramide	10 Euro	info@software-pyramide.com
NEU Fußball Manager 2006	Fußballmanager	89	2005	11/05	EA Classics	25 Euro	(0900) 130 25 30 ⁸
GTA San Andreas	Actionspiel	90	2005	08/05	Take 2	25 Euro	(0900) 139 14 91 ⁸
GTR	Rennspiel	91	2004	12/04	EA Classics	20 Euro	(0900) 130 25 30 ⁸
Gun	Actionspiel	80	2005	01/06	Activision	25 Euro	(01805) 225 155 ¹
NEU Harry Potter 4	Action-Adventure	69	2005	01/06	EA Classic	25 Euro	(0900) 130 25 30 ⁸
Juiced	Rennspiel	87	2005	07/05	THQ	20 Euro	(0900) 150 55 11 ⁵
NEU King Kong	Actionspiel	82	2005	01/06	Ubisoft	20 Euro	(0900) 182 48 47 ⁸
Knights of the Old Republic 2	Rollenspiel	87	2005	04/05	Activision	25 Euro	(01805) 225 155 ¹
NEU Medal of Honor: Pacific Assault	Ego-Shooter	88	2005	01/05	EA Classics	25 Euro	(0900) 130 25 30 ⁸
NEU Need for Speed: Most Wanted	Rennspiel	87	2005	01/06	EA Classics	25 Euro	(0900) 130 25 30 ⁸
NEU NHL 06	Sportspiel	87	2005	11/05	Electronic Arts	25 Euro	(0900) 130 25 30 ⁸
Prince of Persia 2	3D-Action	81	2005	01/05	AK Tronic Pyramide	10 Euro	info@software-pyramide.com
Pro Evolution Soccer 5	Sportspiel	89	2005	12/05	Konami	20 Euro	(0900) 110 18 37 ⁸
Psychonauts	3D-Actionspiel	77	2006	03/06	THQ	20 Euro	(01805) 605 511 ¹
Quake 4	Ego-Shooter	81	2005	01/06	Activision	20 Euro	(01805) 225 155 ¹
Republic Commando	Ego-Shooter	81	2005	04/05	Activision	10 Euro	(01805) 225 155 ¹
Schlacht um Mittelamerika	Echtzeit-Strategie	85	2004	01/05	EA Classics	20 Euro	(0900) 130 25 30 ⁸
Serious Sam 2	Ego-Shooter	79	2005	11/05	Take 2	15 Euro	(0900) 139 14 91 ⁸
Shattered Union	Rundentaktik	76	2005	12/05	AK Tronic Pyramide	10 Euro	info@software-pyramide.com
Silent Hunter 3	Simulation	87	2005	05/05	Ubisoft	15 Euro	(0900) 182 48 47 ⁸
Splinter Cell 3	3D-Action	89	2005	05/05	Ubisoft Exclusive	15 Euro	(0900) 182 48 47 ⁸
Starship Troopers	Ego-Shooter	77	2005	01/06	Frogster	25 Euro	(0900) 182 46 68 ⁸
Stronghold 2	Echtzeit-Strategie	85	2005	06/05	AK Tronic Pyramide	10 Euro	info@software-pyramide.com
The Longest Journey SE	Adventure	81	2000	03/00	Dtp	20 Euro	(01805) 216 698 ¹
Tony Hawk's Underground 2	Funsport	87	2004	12/04	AK Tronic Pyramide	10 Euro	info@software-pyramide.com
Ufo: Aftershock	Strategiespiel	73	2005	12/05	HMH	20 Euro	—
Vampire 2	Rollenspiel	86	2005	01/05	AK Tronic Pyramide	10 Euro	info@software-pyramide.com
Worms 4 Mayhem	Action-Strategie	74	2005	09/05	Codemasters	20 Euro	(0044) 192 681 60 65
X3 Reunion	Weltraumspiel	62	2005	01/06	Deep Silver	20 Euro	0900 515 56 86 ⁸

AKTUELLE COMPILATIONS

Compilation	Inhalt	Wertung	Test	Label	Preis ca.	Hotline / E-Mail
Act of War Gold	Act of War + High Treason	80	06/06	Atari	45 Euro	(0900) 177 18 83 ⁶
Baldur's Gate Compilation	Baldur's Gate + Addon, Baldur's Gate 2 + Addon	87	—	Atari	15 Euro	(0900) 177 18 83 ⁶
Battlefield 2 Deluxe	Battlefield 2 + Special Forces	92	08/05	EA Classics	60 Euro	(0900) 130 25 30 ⁸
Best of Sierra Action Pack	Chronicles of Riddick, Tribes Venegance, Men of Valor	83	12/05	Vivendi	30 Euro	(0900) 115 12 00 ⁴
C&C: Die ersten 10 Jahre	alle C&C-Titel außer Sole Survivor	80	04/06	Electronic Arts	40 Euro	(0900) 130 25 30 ⁸
Dawn of War Gold	Dawn of War + Addon	85	12/05	THQ	40 Euro	(01805) 605 511 ¹
Die große Abenteuer-Box	The Westerner, Runaway, Tony Tough + 3 weitere	72	01/06	Dtp	20 Euro	(040) 669 910 28
NEU Gold Games 9	Splinter Cell 3, Silent Hunter 3, Prince of Persia 2, 7 weitere	83	11/06	Ubisoft	30 Euro	(0900) 182 48 47 ⁸
Gothic Collector's Edition	Gothic 1, Gothic 2 + Nacht des Raben	85	05/05	Jowood	35 Euro	(0043) 361 450 02
Half-Life 2: Spiel des Jahres	HL 2, Counterstrike Source, HL 2 Deathmatch, HL 1 Source	93	—	Electronic Arts	40 Euro	(0900) 130 25 30 ⁸
Heroes 3 + 4 Complete	Heroes 4 + Addons (deutsch), Heroes 3 + Addons (englisch)	80	—	Ubisoft Exclusive	15 Euro	(0900) 182 48 47 ⁸
Ultimate Racing Collection	DTM 2, Colin McRae 2005, Indycar Series, Insane	83	—	Codemasters	30 Euro	(0044) 192 681 60 65
Panzers Platinum Edition	Panzers Phase 1 und Phase 2	86	05/06	CDV	25 Euro	(01805) 299 266 ¹
NEU Prince of Persia Trilogie	Prince of Persia 1-3	83	—	Ubisoft	30 Euro	(0900) 182 48 47 ⁸
Rome Gold	Rome + Barbarian Invasion	89	02/06	Sega	20 Euro	(0900) 110 73 42 ⁸
NEU Sim City 4 Deluxe	Sim City 4 + Rush Hour	73	—	EA Classics	15 Euro	(0900) 130 25 30 ⁸
Splinter Cell Trilogie	Splinter Cell, Pandora Tomorrow, Chaos Theory	88	07/05	Ubisoft	30 Euro	(0900) 182 48 47 ⁸
SWAT 4 Gold	SWAT 4 + Stetchkov Syndicate	80	06/06	Vivendi	30 Euro	(0900) 115 12 00 ⁴
The Movies Gold	The Movies + Stunts & Spezialeffekte	85	10/06	Activision	35 Euro	(01805) 225 155 ¹
Total War: Eras	Rome + Addons, Medieval + Addon, Shogun + Addon	88	09/06	Sega	45 Euro	(0900) 110 73 42 ⁸

Spiele altern, besonders grafisch. Die mit ▼ markierten Titel haben wir daher abgewertet.

Goldener Oktober

GOLD GAMES 9

Viel Spielspaß für ganz wenig Geld – auch in der neunten Auflage glänzt die Gold-Games-Reihe. Die Höhepunkte: Splinter Cell 3, Panzers Phase 1, Die Siedler 5 und Silent Hunter 3.



► AB-16/18-DVD:
Budget-Video

Das Wetter wird schlechter, die Tage kürzer und die Nächte länger. »Ja is' denn heut' scho' Weihnachten?« Nein, noch nicht. Aber Budget-Freunde können sich schon mal aufs Auspacken freuen. Denn mit **Gold Games 9** bringt Ubisoft den neuesten Teil der erfolgreichen Compilation-Serie in die Läden. In diesem Jahr sind endlich auch wieder für Strategen hochkarätige Spiele dabei. Die zehn Programme kommen auf fünf DVDs, die Handbücher gibt es als PDF-Dateien auf den Datenträgern. Sehr schön: Einige Spiele hat Ubisoft bereits gepatcht, für alle anderen liegen die aktuellen Patches bei.

Schleich di!

Gestatten: Sam Fisher, Agent des Geheimdiensts NSA. Spezialität: das lautlose Töten. In seinem dritten Auftritt in **Splinter Cell: Chaos Theory** hat es Fisher mit Terroristen zu tun, die die Welt in einen globalen Krieg stürzen wollen. Möglichst leise müssen Sie die cleveren KI-Geg-



Ski Alpin 2005: in der Abfahrtschocce zur Höchstgeschwindigkeit.



Die Siedler 5: Wir erweitern unsere Siedlung um einen Gutshof.

ner ausschalten, um Ihre Aufträge zu erfüllen. Genial: Im Kop-Modus schleichen Sie mit einem Mitspieler durch drei speziell designte Levels.

Stichwort Schleichen: Auf Schleichfahrt sollten Sie in **Silent Hunter 3** gehen, sonst heißt es: »Treffer, wir sinken!« Als Kommandant eines deutschen U-Boots im Zweiten Weltkrieg weichen Sie feindlichen Kriegsschiffen aus und versenken mit Torpedos alliierte Tanker. Auf Dauer fehlt es der Kampagne zwar etwas an Abwechslung,

die schöne Grafik und die beklemmende U-Boot-Atmosphäre sorgen aber für authentische Weltkriegsstimmung.

In den Krieg ziehen Sie auch mit **Conflict Vietnam**. In dem bockschweren Taktik-Shooter kämpft sich Ihr vierköpfiges Team durch den Dschungel Vietnams und stößt dabei auf dumme KI-Gegner. Pro Mission dürfen Sie nur drei Mal speichern. Damit ist dieses Spiel nur etwas für hartgesottene Fans von Taktik-Shootern.

Der Schwierigkeitsgrad von **Prince of Persia: Warrior Within** ist zwar ebenfalls gepfeffert, dafür macht es aber jede Menge Spaß. Der namenlose Held aus dem Orient rennt und springt erneut wie ein Derwisch durch die Levels und kann auch wieder die Zeit zurückdrehen. Um seine Widersacher aus dem Weg zu räumen, hat der Prinz dieses Mal deutlich mehr coole Kampf-Combos zur Verfügung.

Strategen an die Front

In diesem Jahr kommen auch Strategen auf ihre Kosten. Den Anfang macht **Panzers Phase 1**. Sie kommandieren Panzer und Infanterietruppen im Zweiten Weltkrieg. Grafisch kann das Spiel dank toller Explosionen

und detaillierten Einheiten auch heute noch überzeugen. Die Mischung aus anspruchsvoller Taktik und Spielspaß stimmt sowieso. Da fallen auch kleinere KI-Aussetzer nicht weiter ins Gewicht.

Klein, süß und putzig: So sahen sie früher aus, die Siedler aus dem gleichnamigen Aufbauspiel. In **Die Siedler 5** haben die Jungs ihren süßen Comic-Look verloren, auch die komplexen Warenkreisläufe sind Geschichte. Dafür gibt es spektakuläre Echtzeitschlachten, eine



Splinter Cell 3: Auf leisen Sohlen pirscht sich Sam Fisher an sein Opfer heran.

GENRE-WERTUNG

Action 4 Spiele

Splinter Cell 3 und Silent Hunter 3 sind Top-Titel in ihren Genres. Prince of Persia 2 sieht cool aus, ist aber verdammt schwer. Conflict Vietnam gefällt nur Fans von Taktik-Shootern mit hoher Frust-Resistenz.

Sehr gut

Strategie 2 Spiele

Panzers Phase 1 ist ein Klassiker der Echtzeit-Taktik, Die Siedler 5 ein tolles Aufbauspiel – auch ohne den putzigen Comic-Look.

Sehr gut

Sport 1 Spiel

Das einzige Sportspiel Ski Alpin 2005 macht wegen der unkomplizierten Steuerung sofort Spaß und hat einen motivierenden Karriere-Modus.

Befriedigend

Abenteuer 3 Spiele

Beyond Divinity, CSI: Dark Motives und The Bard's Tale sind allesamt Mittelmaß.

Befriedigend



Silent Hunter 3: Unser Torpedo lässt dem britischen Zerstörer keine Chance.

tolle 3D-Grafik und abwechslungsreiche Missionen.

Masse statt Klasse

Sind Sie Fan von Abenteuerspielen? Dann werden Sie mit **Gold Games 9** nicht glücklich. Mit **CSI: Dark Motives** bekommen Sie ein staubtrockenes Adventure, das nur für Freunde der Fernsehserie zu empfehlen ist. **Beyond**

Divinity spielt sich wie **Diablo**, bietet aber keinen Tiefgang. **The Bard's Tale** entpuppt sich als humorige, aber spielerische mäßige Monster-Klopperei, die mit dem Klassiker nur den Namen gemeinsam hat. PC-Sportler erhalten mit **Ski Alpin 2005** ein gutes Spiel. Die Raserei verzichtet auf Realismus und spielt sich schön unkompliziert. **PM**

PATRICK MAIER

Finger weg von Gold Games 9! Aber nur, wenn Sie Fan von Adventures und Rollenspielen sind. Für alle anderen gilt: Kaufen! Denn Ubisofts Spielesammlung hat mit Panzers, Siedler 5, Silent Hunter 3 und meinem Favoriten Splinter Cell 3 gleich vier Kracher parat. Dazu kommt mit dem coolen Prince of Persia 2 ein weiterer Topitel. Mehr Spielspaß für 30 Euro werden Sie nirgends finden.

»(Fast) alles Gold, was glänzt«



GOLD GAMES 9 SPIELESAMMLUNG

PUBLISHER	Ubisoft	RELEASE (D)	12.10.2006
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	30 Euro
AUSSTATTUNG	Sammelbox, 5 DVDs, Handb. als PDF	USK	ab 16 Jahre



BEWERTUNG

Titel	Genre	Test in Ausgabe	Wertung
Splinter Cell 3	3D-Action	05/05	89
Die Siedler 5	Aufbauspiel	01/05	88
Panzers: Phase 1	Echtzeit-Taktik	07/04	87
Silent Hunter 3	U-Boot-Simulation	05/05	87
Prince of Persia 2	3D-Action	01/05	80
Ski Alpin 2005	Rennspiel	01/05	71
The Bard's Tale	Action-Rollenspiel	08/05	66
Conflict Vietnam	Taktik-Shooter	11/04	65
Beyond Divinity	Rollenspiel	05/04	62
CSI: Dark Motives	Adventure	07/04	62

PREIS/LEISTUNG **SEHR GUT**

SOLOSPIELZEIT 150 Stunden

FAZIT: FÜNF TOP-HITS LOHNEN DEN KAUF.



NFS MOST WANTED

Das Problem mit schönen Autos: Jeder will eines haben. Das bekommen Sie als namenloser Raserfan in **Need for Speed: Most Wanted** sofort zu spüren. Denn noch bevor Sie an einem illegalen Straßenrennen um Geld und Ruhm teilnehmen können, krallt sich Razor Callahan, der Champion der Szene, durch ein Komplott Ihren BMW. Deshalb müssen Sie von vorne anfangen – mit einem lahmen Kübel und kaum Knete auf dem Konto. Das Ziel: Die 15 Kandidaten der so genannten schwarzen Liste nach und nach herausfordern, um irgendwann Callahan selbst zu stellen. Zu diesem Zweck absolvieren Sie actiongeladene Rennen, meistern Drift-Turniere und legen sich mit der Polizei an. Besonders Letzteres macht durch hektische Funksprüche und teils knifflige Aufgaben («Zerstören Sie vier Streifenwagen») viel Spaß. Ärgerlich nur, dass die Gesetzeshüter im



Wieder dabei: Verfolgungsjagden mit der Polizei.

schwachen Multiplayer-Teil fehlen, zumal im LAN und Internet nur bis zu vier Teilnehmer fahren können. Dafür stimmt die Technik: Grafik und Soundeffekte sind eine helle Freude, der klasse Hip-Hop- und Punk-Soundtrack eine noch hellere. **DM**

NFS MOST WANTED

GENRE	Rennspiel
PUBLISHER	Black Box / Electronic Arts
CA. PREIS	25 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger, Fortgeschr.
MINIMUM	1,4 GHz, 256 MB
PREIS/LEISTUNG	SEHR GUT



AB-16/18-DVD:
Budget-Video

KING KONG

Es war einmal ein riesiger Affe, der... wie meinen? Sie kennen die Geschichte? Klar, die kennt doch jeder – erst Recht, seit die Neufassung des Filmklassikers **King Kong** letztes Jahr über die deutschen Kinoleinwände flimmerte. Und das Actionspiel zum Primatenfilm gibt's nun bereits für 20 Euro: In **King Kong** übernehmen Sie zunächst die Rolle von Jack Driscoll, der sich durch Dinos und andere Monster ballert, um die entführte Ann aus den Klauen des Affen zu retten. Driscoll steuern Sie in der Ich-Ansicht, dennoch ist er nicht der klassische Shooter-Held: Weil die Munition meist knapp ist, muss er auch mal fliehen oder die Umgebung nutzen – etwa, indem er Hecken in Brand steckt. In der zweiten Spielhälfte verkloppen Sie dann mit dem King Dinos und verwüsten New York. Der Rollentausch würzt das Spiel, das zudem von einer filmi-



Als **King Kong** ringen Sie einen Flugsaurier nieder.

schen Inszenierung profitiert. Denn zahlreiche Skriptsequenzen lockern die sehr lineare Levelhatz auf, und auch die Geschichte ist spannend erzählt. Obwohl Sie natürlich bereits wissen, wie sie ausgeht. **GR**

KING KONG

GENRE	Actionspiel
PUBLISHER	Ubisoft / Ubisoft
CA. PREIS	20 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger, Fortgeschr.
MINIMUM	1,5 GHz, 256 MB, GF 4 Ti
PREIS/LEISTUNG	GUT



AB-16/18-DVD:
Budget-Video



Daniel Visarius
daniel@gamestar.de

VERGANGENHEIT UND ZUKUNFT

VISTA IM ANMARSCH Nach guten fünf Jahren Entwicklungszeit will Microsoft sein neues Betriebssystem **Windows Vista** im Januar 2007 für Endkunden freigeben. Anhand der weit fortgeschrittenen Vorabversion »Release Candidate 1« stellen wir Ihnen im Schwerpunkt dieser Ausgabe die umfangreichen Neuerungen wie die **Aero Glass**-Oberfläche, den general-überholten Explorer und die verbesserte Suchfunktion vor. Dabei decken wir Verschlimmbesserungen gegenüber Windows XP auf und machen den Spiele-Check: Welche Titel bocken unter Vista? Wie funktioniert das integrierte Jugendschutzsystem in Kombination mit der strikten Benutzertrennung? Warum erscheint DirectX 10 ausschließlich für Windows Vista und nicht für Windows XP, und was kann die neue Version der Multimedia-Programmierschnittstelle in Spielen wirklich leisten?

ZEITREISE Vor 50 Jahren, genauer am 13. September 1956, stellte IBM mit der **Plattenspeichereinheit 350** die erste magnetische Festplatte vor. Der für damalige Verhältnisse riesige Speicherplatz beherbergte 5 MByte Daten. Im Innern des eine Tonne schweren Apparats rotierten 50 Eisenplatten mit 1.200 Umdrehungen pro Minute. Die **Plattenspeichereinheit** war so laut, dass die damaligen Administratoren mit Ohrschutzhörnern arbeiten mussten. Kostenpunkt: 10.000 Mark pro Monat, denn die Plattenspeichereinheit gab's nur zur Miete. Heutige Festplatten speichern bis zu 750 GByte – umgerechnet 768.000 MByte und damit 153.600 Mal so viel wie das Pionierobjekt von IBM.

INHALT

SCHWERPUNKT

Windows Vista	142
Vista im Spiele-Check	146
Das bringt DirectX 10	148

TEST DES MONATS

Neue GeForce- und Radeon-Karten im Test	152
---	-----

TOOL DES MONATS

DOS Box	154
---------	-----

EINZELTESTS

Mainboard: Gigabyte 965P-DS3	154
Headset: Compad SHS3001	158
Maus: Logitech MX Revolution	158
TFT: NEC 20WGX2	158
Prozessor: Intel Core 2 Duo E6400	159
Tastatur: Raptor-Gaming K2	159

SERVICE

Techtelmechtel	160
Einkaufsführer	162

SPIELE-PCs DIE REFERENZKLASSEN 11/2006

	STANDARD-PC	MITTELKLASSE-PC	HIGH-END-PC
PROZESSOR	Athlon XP1800+	Pentium 4/2,8 GHz	Athlon 64 X2/4800+
ARBEITSSPEICHER	512 MByte DDR-RAM	1,0 GByte DDR-RAM	2,0 GByte DDR-RAM
MAINBOARD	VIA KT266A-Chipsatz	i845PE-Chipsatz	Nforce-4-SLI-Chipsatz
GRAFIKKARTE	ATI Radeon 9600 Pro	Radeon X800 XT	GeForce 7900 GTX
SPIELE-DETAILS			
Caesar 4	800x600, minimale Details	1024x768, maximale Details, Schatten aus	1280x1024, hohe Details, Schatten aus
Civ City Rom	1024x768, mittlere Details, Schatten aus	1280x1024, mittlere Details, Schatten aus	1280x1024, max. Details, Schatten aus, 4xAA / 8xAF
Company of Heroes	1024x768, niedrige Details, Schatten aus	1280x1024, maximale Details, Schatten mittel	1600x1200, maximale Details, 4xAA / 8xAF
Gothic 3	800x600, Profil: Niedrig	1024x768, Profil: Mittel, Post-Processing aus	1280x960, Profil: Hoch, Entfernung mittel
Just Cause	1024x768, mittlere Details	1280x1024, maximale Details	1600x1200, maximale Details

PROZESSOR-GRAFIKKARTEN-INDEX

	Einsteiger	Mittelklasse	High-End
Prozessoren	Athlon XP 2000+ k.A. 2600+ 90 €	3200+ 150 €	
	Pentium 4 2,0 GHz k.A. 2,4 GHz 125 €	3,0 GHz 220 € 3,8 GHz 330 €	
		Athlon 64 3200+ 70 € 3500+ 90 € 4000+ 140 €	FX-57 800 €
		Pentium D 915 140 € 950 240 €	965 XE 950 €
Grafikkarten		Athlon 64 X2 3800+ 165 € 4400+ 235 €	5000+ 315 € 5200+ 425 € FX-62 800 €
			Core 2 Duo E6300 190 € E6600 310 € X6800 980 €
	Radeon 9250 50 € 9600 Pro 70 € 9800 XT 280 €		
	GeForce 6200 50 € 6600 GT 100 €	6800 GS 200 € 6800 Ultra 300 €	
	Radeon X300 50 € X600 Pro 90 € X700 Pro 140 €	X800 XL 180 € X850 XT 250 €	
	GeForce 7300 GS 60 €	7600 GT 180 € 7900 250 €	7950 GT 300 € 7900 GTX 460 € 7950 GX2 550 €
	Radeon X1300 70 €	X1650 Pro 120 € X1800 XL 250 €	X1900 XT 300 € X1950 XTX 400 €



Schöne Aussichten

WINDOWS VISTA

Der Windows-XP-Nachfolger ist im Anmarsch – und mit ihm DirectX 10. Vier Monate vor dem geplanten Start machen wir mit der Vorabversion »Release Candidate 1« den Spiele-Check.

Allen Pinguinen und Äpfeln zum Trotz ist Windows wie gehabt das Betriebssystem Nummer Eins für Spiele. Nach fünf Jahren Entwicklungszeit steht nun mit Windows Vista im Januar eine neue Version an. Die bringt einen DirectX-9-beschleunigten Desktop, viele neue Programme, reihenweise Änderungen unter der Haube und DirectX 10 – ein Riesenschritt auf dem langen Weg der 3D-Grafik vom Pixelbrei zum Photorealismus.

Anhand der weit fortgeschrittenen und unter WWW.GAMESTAR.DE [QUICKLINK: 2835](#) verfügbaren Vorabversion »Release Candidate 1« stellen wir Ihnen im Folgenden die umfangreichen Neuerungen von Windows Vista vor, brandmarken Verschlimmbesserungen gegenüber Windows XP und prüfen die Spieletauglichkeit des neuen Microsoft-Betriebssystems. Ferner werfen wir einen eingehenden Blick auf das Vista-exklusive DirectX 10 und seine grafischen Fähigkeiten.

Teurer Spaß

In der Ausgabe 04/2006 haben wir das erste Mal ausführlicher über Vista berichtet. Damals war die Version »Community Techno-

logy Preview 5270« aktuell. Mittlerweile hat Microsoft große Fortschritte gemacht – im aktuellen Release Candidate 1 Build 5600 sind alle Funktionen implementiert, auch das vormals noch äußerst verbuggte Media Center leistet nun das, was es soll.

Im November soll Windows Vista für Geschäftskunden erhältlich sein, für Endkunden erst im Januar – als 32-Bit- und als 64-Bit-Variante. Die Unterschiede zwischen den fünf Versionen Home Basic (200 Euro), Home Premium (240 Euro), Business (300 Euro), Ultimate (400 Euro) und Enterprise erläutert der Kasten »Versionssalat«.

Wie Windows XP erfordert auch Vista eine Aktivierung über das Internet oder per Telefon. Ist die nach 30 Tagen noch nicht erfolgt, stellt das Betriebssystem seinen Dienst ein und bootet von da an dann nur noch bis zur Aktivierungsaufforderung.

Hohe Hardware-Anforderungen

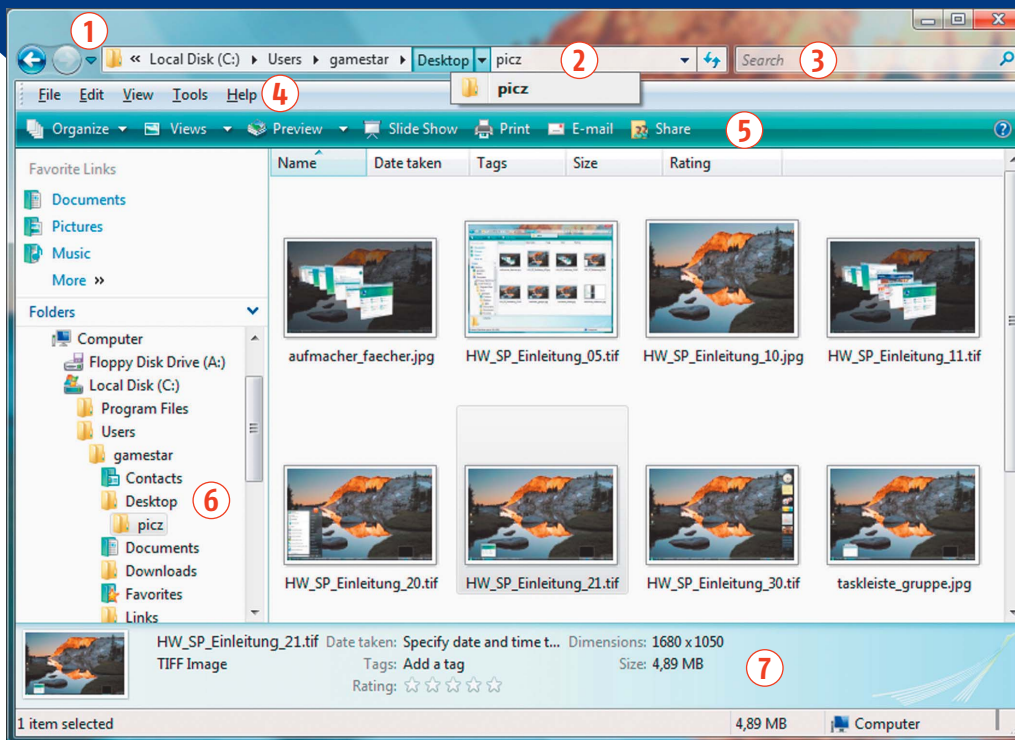
Die von Microsoft angegebenen minimalen Anforderungen an die Hardware klingen läppisch: Ein 800-MHz-Prozessor, 512 MByte Hauptspeicher und eine DirectX-9-Grafikkarte sollen ausreichen. Tatsächlich ge-

nügt ein solcher PC aber nur für die klassische Windows-Oberfläche, die kräftig aufgebohrte Aero-Oberfläche mit Fensterschatten, weichen Animationen sowie Transparenzen braucht deutlich mehr Rechenkraft. Microsoft veranschlagt für alle optischen Leckerbissen mindestens eine 1,0-GHz-CPU, 1 GByte Speicher und eine DirectX-9-Grafikkarte mit 128 MByte Grafikspeicher. Optimale Vista-Konfiguration: Dual-Core-Prozessor, 1 GByte RAM und eine DX9-Karte mit 256 MByte. Für die 64-Bit-Version des Betriebssystems rät der Hersteller gar zu 2,0 GByte Hauptspeicher. Die Installationsgröße liegt je nach Version und Prozessorarchitektur bei bis zu 10 GByte. Ob Ihr Rechner für Vista geeignet ist, verrät alternativ ein Microsoft-Tool aus dem Internet von WWW.GAMESTAR.DE [QUICKLINK: 2830](#).

Wissen, wie gespielt wird

Neben vielen Detailverbesserungen, beispielsweise im Bereich der Datenorganisation oder der nun konsequenten Trennung zwischen Administrator und Benutzer, bringt Windows Vista vor allen Dingen auch ein neues DirectX mit. Allerdings ist

DER NEUE EXPLORER IM DETAIL

**1 Titelleiste**

Dass die Titelleiste namenlos ist, liegt am Windows Explorer – andere Programme verraten an dieser Stelle wie gewohnt ihre Identität.

2 Adressleiste

Die überarbeitete Adressleiste vereinfacht über Pull-Down-Menüs die Navigation und fungiert gleichzeitig als Fortschrittsbalken, beispielsweise beim Kopieren.

3 Suche

Prominent neben der Adressleiste hat Microsoft die neue, schnelle Suche positioniert.

4 Traditionelle Schaltflächen

Die standardmäßig ausgeschaltete traditionelle Menüleiste können Sie über »Organisieren/Ordneroptionen« auf Wunsch wieder aktivieren.

5 Kontextabhängiges Menü

Diese komplett neue Leiste zeigt nur die sinnvollsten Schritte für die jeweils aktuelle Ansicht.

6 Navigationsfenster

Das Navigationsfenster entspricht im Wesentlichen der bekannten Baumansicht, der Quer-Scrollbalken fehlt.

7 Detailfenster

Im Detailbereich sehen Sie Informationen über das gerade aktuelle Objekt. Bei Bildern etwa lassen sich hier Stichwörter, so genannte Tags, vergeben.

die Version der Multimedia-Schnittstelle zum Nachteil von Windows-XP-Nutzern auf Vista beschränkt. Gleichzeitig erweitert das Update die kreativen Möglichkeiten für Spieleentwickler derart, dass wir dem Thema im Rahmen dieses Schwerpunkts einen eigenen Artikel widmen. Auf zwei weiteren Extraseiten lesen Sie, was das neue Treibermodell in Spielen leistet und welche Titel unter Vista Probleme machen.

Ab in die Praxis

Nach dem Start von DVD verlangt Vista nur wenige Benutzereingaben wie CD-Key oder Partitionsauswahl. Anschließend schaufelt das neue Windows die Installationsdaten erheblich schneller auf die Festplatte als der Vorgänger XP – bereits nach 30 Minuten sahen wir die runderneuerte Benutzeroberfläche Aero. Die Installationsroutine erkannte unsere komplette Hardware einwandfrei, lediglich den Treiber für die Audigy-2-Soundkarte in unserem Pentium-4-Testsystem mussten wir nachinstallieren.

Trotz der in der Regel problemlosen Installation wirkt die Routine noch nicht ausgereift. Auf einem Opteron-System mit Nforce-4-Chipsatz ließ sich Vista weder auf

einer SATA- noch auf einer IDE-Festplatte installieren. Ein **Inspiron 9300**-Notebook von Dell wiederum wollte nach gelungenem Setup partout nur einmal funktionsfähig starten, ab dem zweiten Start streikte Vista.

Nach dem sehr schnellen Start belegt Vista 500 MByte im Speicher. Ein deutlicher Fortschritt gegenüber XP ist auch das fixe Aufwachen aus dem Stand-by-Modus.

Neu und schick: die Aero-Oberfläche

Die bonbonbunte Luna-Oberfläche von XP weicht bei Vista einem edleren Design mit schwarzer Taskleiste und schlichten Fensterdekorationen. Eine DirectX-9-fähige Grafikkarte vorausgesetzt, scheinen Hintergrund oder andere Programme durch die Fenstertitelleisten, Ladebalken schimmern, und Fenster schweben beim Maximieren und Minimieren sanft animiert über den Desktop. Die Transparenzspielereien der Aero Glass genannten Oberfläche gehen teilweise auf Kosten der Übersichtlichkeit: Die durchsichtigen Fensterleisten sehen im aktiven wie im inaktiven Status fast gleich aus, was sich unter in den Anzeigeeigenschaften aber abschalten lässt und dann dem Look der Ressourcen sparenden »Aero Basic«-Variante entspricht. Ebenfalls optisch nicht ganz perfekt klappt das Maximieren von Fenstern. Bringen Sie ein Programm in den Vollbildmodus, verschwinden die durchsichtigen Rahmen und werden schwarz hinterlegt – hässlich und unabwendbar, unabhängig davon, welche Farbeinstellungen Sie wählen.

Wie die Transparenzen bleibt auch der »3D-Task-Switcher« Besitzern von DirectX-9-Hardware vorbehalten. Auf Druck von sortiert diese -Alternative alle geöffneten Programme übersichtlich in 3D hintereinander. Ein Klick öffnet die je-

HENDRIK WEINS

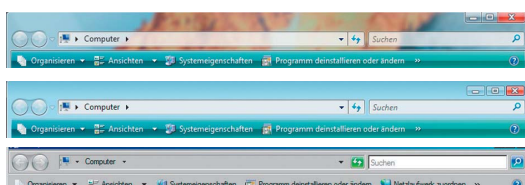
hendrik@gamestar.de

Schöne, neue Windows-Welt. Die edle Aero-Optik gefällt mir um Längen besser als die Klicki-Bunti-Oberfläche von Windows XP. Die verbesserte Suchfunktion ist zweifelsohne hilfreich, für mich aber überflüssig – meine Dateien liegen wohl sortiert auf der Platte. Die Hardware-Anforderungen allerdings sind höher, der Internet Explorer 7 hinkt Firefox immer noch hinterher und der Media Player kann es nicht mit iTunes aufnehmen, warum also umsteigen? Weil mir als Spieler DirectX 10 mittelfristig kein Wahl lässt – leider.

»Zwangsumstieg«**DANIEL VISARIUS**

daniel@gamestar.de

Innovationen habe ich bei Windows Vista bis auf das Jugendschutzsystem zwar keine gesehen, aber dafür hat Microsoft viele woanders bereits funktionierende Mechanismen wie die konsequente Benutzertrennung eingebaut und Vista so gegenüber XP deutlich weiterentwickelt. Zudem nimmt Vista Einsteiger besser an die Hand als XP und macht Ihnen den Umgang mit dem Computer leichter. Alteingesessene wie ich verzweifeln allerdings am viel Platz fressenden, teils unübersichtlichen und nicht in jeder Hinsicht auf Win-2000-Niveau zurückschaltbaren Design.

»Mangelware Innovation«

Von **edel** und **transparent** (Aero Glass, oben) über **schick** und **blickdicht** (Aero Basic, Mitte) zum **Windows-2000-Look** (Standard).



Beim ersten Start hilft besonders Einsteigern das durchaus gelungene **Begrüßungscenter**.

weilige Anwendung, auf Wunsch auch den Desktop. Das Startmenü wurde neu geordnet, die Taskleiste behutsam getunt. Statt des seit Windows 95 bekannten »Start«-Schriftzugs zierte jetzt das Windows-Logo den Zugang zum Hauptmenü. Die Taskleiste zeigt nun eine Miniaturansicht des Programms, wenn Sie mit dem Mauszeiger über den entsprechenden Eintrag fahren.

Wie Mac OS X oder Linux zeigt auch Vista über Plug-Ins nützliche Informationen in einem speziellen Bereich des Desktops an – der Sidebar. So haben Sie stets Uhrzeit, Datum, RSS-Feeds oder Wetterinformationen im Blick. Allerdings halten sich die Konfigurationsmöglichkeiten bisher in Grenzen.

Für Liebhaber der leistungssparenden Windows-2000-Oberfläche ist Vista ein Rückschritt: Selbst wenn Sie das klassische Design auswählen, bleiben viele Features aktiv. Beispielsweise können Sie die großen Menüleisten etwa in der Systemsteuerung nicht mehr über »Extras/Ordneroptionen/

VERSIONSSALAT

	Home Basic	Home Premium	Business	Enterprise	Ultimate
Aero Glass					
Jugendschutzmechanismen					
zusätzliche Spiele					
Windows Movie Maker					
Windows DVD Maker					
Media Center					
Festplattenverschlüsselung					
Virtualisierung					
Server-Software (IIS etc.)					
max. 64-Bit-Speicherausbau	8 GByte	16 GByte	128 GByte	128 GByte	128 GByte
Preis	200 Dollar	240 Dollar	300 Dollar	nur auf Anfrage	400 Dollar

Allgemein/ Herkömmliche Windows-Ordner verwenden« abstellen oder die Suche ausblenden. Besonders ärgerlich finden wir, dass sich die Standardschaltflächen sowie Symbol- und Adressleiste im Explorer nicht mehr frei positionieren lassen. Zudem wirkt das Design nicht zu Ende gedacht: Der »Weiter«-Knopf befindet sich in Programmdialogen da, wo er sein soll – rechts unten in der Ecke. Wollen Sie aber einen Schritt zurück, funktioniert das nur über den »Zurück«-Button von Vista links oben.

Wer sucht, der findet

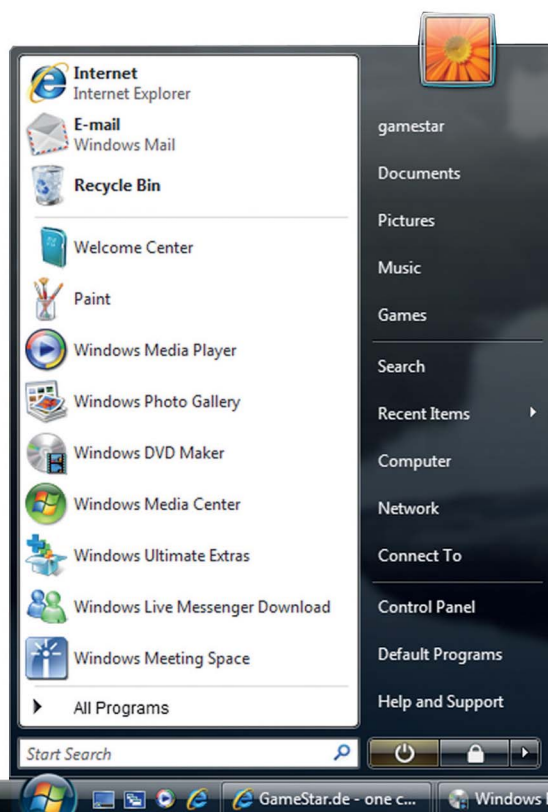
Nicht nur bei der Optik lässt das neue Windows das in die Jahre gekommene XP alt

aussehen. Auch zahlreiche Komfortfunktionen vereinfachen den Umgang mit dem neuen Betriebssystem. Beispielsweise zeigt der – nicht immer stabile – Explorer in der Adressleiste den Pfad zum aktuellen Verzeichnis nicht mehr nur in einem Textfeld, sondern er hinterlegt die einzelnen Verzeichnisse auf dem Weg zur Datei mit Drop-Down-Menüs. So wechseln Sie einfach per Mausklick in andere Verzeichnisse – ohne Umweg über die Ordneransicht. Direkt rechts neben der Adressleiste hat Microsoft die neue Suchfunktion eingebaut. Wiederkehrende Anfragen können Sie in virtuellen Ordnern speichern. Per Mausklick finden Sie dann beispielsweise alle MP3s auf Ihrem PC, ohne jedes Mal neu suchen zu müssen.

Die Menüleisten im Explorer und anderen Windows-Programmen sind standardmäßig kontextsensitiv, zeigen Ihnen also auf den aktuellen Dialog abgetimmte Funktionen. Für Einsteiger hilfreich, Veteranen werden aber wieder die »normalen«, also umfangreicheren Menüs einblenden.

Evolution statt Revolution im Netz

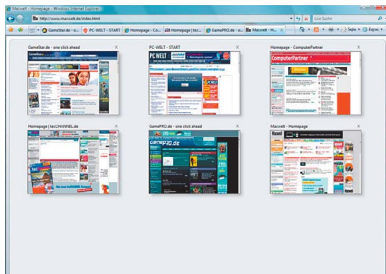
Windows Vista bringt eine neue Internet-Explorer-Version mit. Die siebte Auflage des Microsoft-Browsers beherrscht Umlaute wie »ä« und »ö« in Internetadressen. Das von **Firefox** und **Opera** bekannte Tabbed Browsing organisiert jetzt auch im Internet Explorer mehrere Internetseiten über eine eigene »Taskleiste« in einem Fenster. Per Mausklick präsentiert ein Thumbnail-Button neben der Tab-Leiste alle offenen Seiten übersichtlich in einer Vorschauansicht. Ebenso von **Firefox** inspiriert ist das Suchfeld direkt rechts neben der Adressleiste. Der integrierte Popup-Blocker arbeitet lange nicht so zuverlässig wie das Firefox-Plug-



Das von Windows XP bekannte **Startmenü** wurde neu strukturiert. Ein Klick auf »Alle Programme« öffnet nicht mehr das gewohnte Menü, sondern listet alle Einträge dann anstelle der beliebtesten Anwendungen (siehe weißer Bereich). Das klassische Startmenü ist weiter mit an Bord.

Wie gehabt gruppiert die Taskleiste Fenster der gleichen Anwendung, zeigt aber zusätzlich ein **Vorschaufenster**,





Der **Internet Explorer 7** beherrscht nun auch Tabbed Browsing und ordnet auf Mausklick alle geöffneten Seiten nebeneinander an.

In »Adblock« – bei manchen Popups kapitulierte der IE7. Sicherheit vor gefälschten Webseiten, etwa von Banken, bietet der eingebaute »Phishing«-Filter mit einem deutlich sichtbaren Warnhinweis – die Daten dafür holt sich der IE von Microsoft. Im Test lief der Browser noch nicht ganz stabil und stürzte gelegentlich unvermittelt ab. XP-Nutzer finden die aktuelle Beta-Version unter www.gamestar.de/quicklink/2813.

Du kommst hier nicht rein!

Zwei Servicepacks und unzählige Patches beweisen: Windows XP ist weit davon entfernt, sicher zu sein. Laut Microsoft wurde deshalb der Vista-Quelltext auf Schwachstellen überprüft und davon bereinigt.

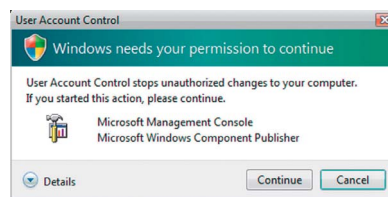
Zusätzlich untersucht und säubert der Windows Defender das System ähnlich wie **Ad-Aware** von Spy- und Malware. Die Firewall hat ebenfalls dazu gelernt und überprüft nun sowohl ein- als auch ausgehenden Datenverkehr. Einen Virens Scanner brauchen Sie aber weiterhin – und zwar einen neuen, denn viele XP-Scanner sind in der aktuellen Version inkompatibel zu Vista.

Analog zu Windows XP erlaubt auch Vista, dass Sie als Nutzer mit eingeschränkten Rechten arbeiten, um das Risiko von Schädlingen zu minimieren. Allerdings forciert Microsoft dies nicht: Bei der Installation verlangt Vista lediglich, dass Sie ein Benutzerkonto anlegen und versieht dies mit Administratorrechten. Daher empfehlen wir, nach der Installation einen zweiten Benutzer mit eingeschränkten Rechten einzurichten und damit zu arbeiten und zu spielen, sicherheitsrelevante Aktionen wie Zugriffe auf die Firewall oder Systemeinstellungen erfordern dann die Eingabe des Administratorpasswortes. Zwar können Sie das beim Einrichten leer lassen, doch damit würden Sie einen der zentralen Schutzmechanismen von Vista aushebeln und die Sicherheit auf XP-Niveau reduzieren. Aber selbst wenn Sie als Admin angemeldet sind, haben Sie anders als unter XP und Linux nicht mehr maximale Rechte. Erst beim

Aufrufen von zum Beispiel einer Software-Installation erlangen Sie mit einem Klick in einem besonders geschützten Dialog die nötigen Berechtigungen.

In der Praxis funktioniert die Benutzer-trennung weitgehend zufrieden stellend. Mehr zu diesem auch spielerelevanten Thema lesen Sie im Artikel »Vista im Spiele-Check« auf Seite 146. Dort erklären wir auch, wie Sie mit Administratorrechten den Zugriff auf Spiele oder Webseiten über Jugendschutz-Systeme wie dem der USK steuern.

Um den Rechner vor unberechtigten Zugriffen zu schützen, unterstützt Vista so genannte TPM-Chips (Trusted Platform Module). Auf Rechnern mit einem solchen Verschlüsselungsprozessor kann Vista bei-



Arbeiten Sie als normaler Nutzer, verändern Sie wie etwa unter Linux die **Systemeinstellungen** nur mit Kenntnis des Administrator-Kennworts.

spielsweise den Systemstart absichern oder mit dem mitgelieferten Programm BitLocker die Festplatten verschlüsseln. Im Bios aktivierte TPM-Chips öffnen unter Umständen jedoch DRM-Systemen (Digitales Rechte Management) alle Türen, indem sie sicherstellen, dass die Rechte der Musik- und Filmindustrie über denen des Käufers stehen.

Modernisierte Anwendungen

Seit jeher liefert Microsoft Windows mit einem Satz Anwendungen aus, einige wurden für Vista gehörig aufpoliert. Der Media Player 11 ist nun optisch auf der Höhe der Zeit, bietet eine übersichtliche Darstellung aller Musikdateien auf dem PC und besorgt sich Cover auf Wunsch aus dem Internet. Mehr Ordnung im Bilderchaos verspricht die neue Windows Fotogalerie: In virtuellen Ordnern speichern Sie Dateien thematisch sortiert oder bewerten sie ähnlich wie in **iTunes**. Auch kleine Korrekturen wie Farbsättigung oder Kontrast sind möglich.

Nicht mehr mit an Bord ist der **Messenger**, den Sie aber über einen Link im Startmenü aus dem Netz laden und installieren können. Die renovierte Backup-Routine arbeitet nun mit Mikrodeltas. Das bedeutet, dass bei Änderungen an einer Datei nicht mehr die gesamte Datei neu gesichert wird, sondern nur die Änderungen – schnellere Backups sind die Folge.

Nettes Gimmick: Für eine einfache Beurteilung der PC-Leistungsfähigkeit integriert Microsoft einen Benchmark in Vista. Anhand der Ergebnisse sollen Sie künftig auf dem »Microsoft Live Marktplatz« sehen können, ob Ihr System den dort angebotenen Spielen oder Anwendungen gewachsen ist. Wie zuverlässig diese Angaben sein werden, steht allerdings in den Sternen.

Fazit

Auch wenn in der aktuellen Vorabversion »Release Candidate 1« noch nicht alles problemlos funktioniert: Unterm Strich wird Windows Vista ein gewaltiger Fortschritt gegenüber Windows XP. Es sieht schick aus und läuft mittlerweile anders als noch die Beta 2 schnell und (meist) stabil. Die allermeisten Verbesserungen wie Benutzer-trennung, eine bessere Datenorganisation, die Sidebar oder einen 3D-beschleunigten Desktop bietet die Konkurrenz jedoch seit Langem. Als Alleinstellungsmerkmal von Vista im Vergleich zu Linux und Mac OS X bleibt letztlich die Spiel-tauglichkeit, im Vergleich zu XP primär DirectX 10.

Ob Microsoft bis November (Geschäftskunden) beziehungsweise Januar wie versprochen fertig wird, muss sich zeigen – Finanzanalysten bezweifeln das. Unserem Eindruck nach haben zumindest einige Programmteile noch Feinschliff nötig. **DV HW**

Die **Windows-Sidebar** zeigt Ihnen unter anderem die Systemauslastung, das Wetter oder RSS-Feeds auf dem Desktop an. Ärgerlich: Die RSS-Feeds müssen Sie vorher umständlich im Internet Explorer abonnieren.

Der kompakte Steuerungs-dialog des **Media Players** kann Videos im Miniatur-format wiedergeben.



Spaß mit Vista

VISTA IM SPIELE-CHECK

Windows Vista hält für Spieler einige Überraschungen bereit. Wir stellen die neuen Features vor und testen das kommende Betriebssystem auf Kompatibilität mit aktuellen Titeln.

Die Spiele-Features von Windows Vista sollen viele PC-Nutzer zum Wechsel auf das neue Betriebssystem bewegen. Neben schickerer Optik und höherer Performance dank DirectX 10 (siehe Artikel »Das bringt DirectX 10«) verbergen sich in Microsofts neuestem Streich zahlreiche Features, die Spielern den Umstieg versüßen sollen: Der Spiele-Browser lädt automatisch Informationen zu installierten Titeln aus dem Netz. »Live Anywhere« soll gemeinsame Zock-Sessions zwischen Xbox-360- und PC-Spielern ermöglichen. Und Eltern freuen sich über die Möglichkeit, ihren Kindern nur Spiele zu erlauben, die anhand der USK-Einstufung für deren Alter geeignet sind.

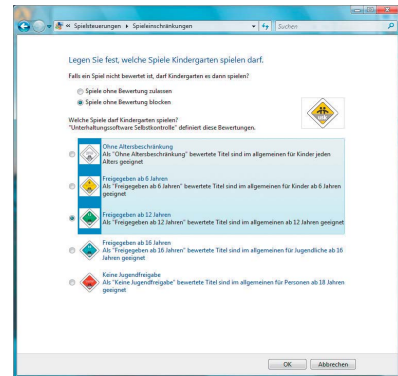
Wir stellen Ihnen die neuen Funktionen detailliert vor, testen zahlreiche aktuelle Titel auf Kompatibilität mit der aktuellen Vista-Vorabversion und vergleichen die Performance mit Windows XP.

Spielezentrale

Vistas Spielezentrale befindet sich leicht erreichbar unter »Start/Spiele«. Dort entdecken Sie neben alten Bekannten mit aufgefrischter Optik wie Minesweeper oder Solitär auch neue Spiele wie Schach oder Mahjong (nicht bei Vista Home Basic). Zudem zeigt Vista in diesem Ordner alle Ihre selbst installierten Titel unabhängig vom Speicherort mit einem kleinen Bild der Verkaufsverpackung an. Das lädt das System inklusive zusätzlicher Informationen wie Support-Webseite, Publisher und Entwickler des Titels automatisch aus dem Netz, was im Test aber nicht immer klappte. Für Spieler wichtige Systemeinstellungen wie die Grafikoptionen oder Sound- und Eingabegeräte erreichen Sie schnell über die Schaltfläche »Tools« am oberen Fensterband. Nettes Feature: Per Rechtsklick auf ein Spiele-Icon und »Hinzufügen« legen Sie alternative Verknüpfungen mit selbst erstellten Startparametern oder einem Link zu Ihrem Lieblingsforum an.

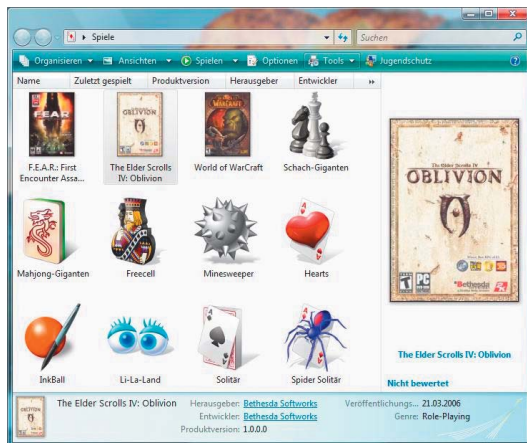
Erst Ausweis zeigen

Zu den Spieleinformationen, die Vista aus dem Netz lädt, gehört auch die offizielle Al-



Die Alterskontrolle orientiert sich an der USK.

tersfreigabe durch die USK. Im Spiele-Ordner bestimmen Eltern mit Administrator-Rechten unter »Jugendschutz«, welche Titel Vista aufgrund der Altersfreigabe für bestimmte Nutzer zulässt oder sperrt. Neben der Automatikfunktion können Sie einzelne Spiele manuell freigeben oder abriegeln. Die Zugriffskontrolle funktioniert auch für Webseiten, die sich entweder einzeln oder anhand vordefinierter Kriterien wie Pornographie, Gewalt und Glücksspiel blockieren lassen. Dazu kommt die zeitliche Zugangsbeschränkung, die festlegt, zu welchen Zeiten ein Nutzer sich überhaupt am PC anmelden darf. Außerdem können Administratoren detailliert verfolgen, wer welchen Titel wie lange gespielt hat, und welche Webseiten derjenige besucht hat. Eltern wird's freuen, Kinder wohl weniger.



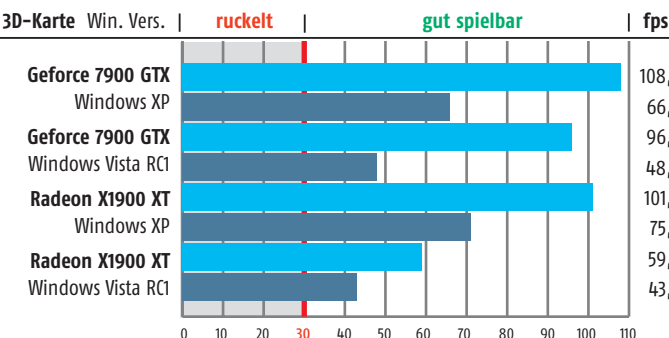
Der zentrale **Spiele-Ordner** lädt auf Wunsch automatisch nützliche Infos zu allen installierten Spielen aus dem Internet.

F.E.A.R. PERFORMANCE-TEST

Durchschnittliche Frames pro Sekunde

1280x960

1280x960, 4xAA / 8xAF



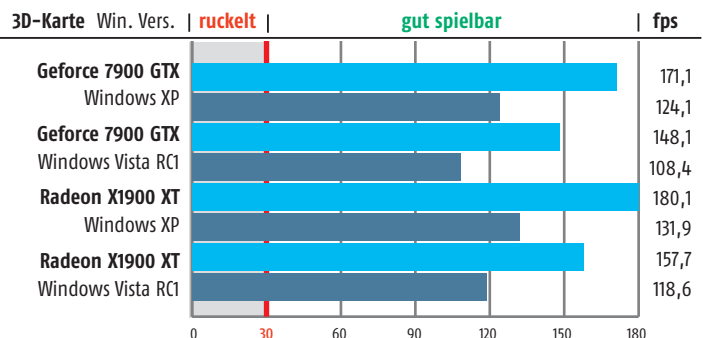
Testplattform Core 2 Extreme X6800, 2,0 GByte DDR2-800, Intel 975X

HALF-LIFE 2: LOST COAST PERFORMANCE-TEST

Durchschnittliche Frames pro Sekunde

1280x1024

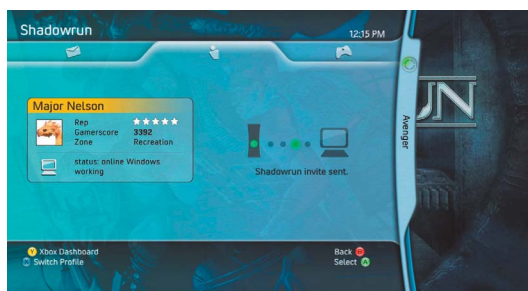
1280x1024, 4xAA / 8xAF



Testplattform Core 2 Extreme X6800, 2,0 GByte DDR2-800, Intel 975X

Grenzenlos spielen

Mit der Markteinführung von Windows Vista geht auch »Live Anywhere« an den Start. Erstmals in der Spielegeschichte fallen dann die Grenzen zwischen verschiedenen Plattformen. Denn mit **Live Anywhere** erhalten Vista-PCs und sogar Handys Zugang zum bekannten **Xbox Live**-Netzwerk, und Sie können komfortabel mit Ihren Kumpels chatten, egal ob die einen Vista-PC, eine Xbox oder ein entsprechendes Han-



Live Anywhere vernetzt Vista-PCs, Xbox-Konsolen und Handys.

dy (Java oder Windows Mobile) besitzen. **Live Anywhere** ermöglicht zudem gemeinsame Online-Schlachten von Vista- und Xbox-360-Nutzern – eine kleine Revolution!

Bereits Anfang 2007 startet der Multiplayer-Shooter **Shadowrun** mit plattformübergreifenden Kämpfen. Auch **Halo 2 Vista** soll **Live Anywhere** unterstützen, ob gemeinsame Gefechte mit der Xbox 360 möglich sein werden, ist derzeit noch unklar.

Vista bremst Spiele – noch

Laut Microsoft sollen Spiele unter Windows Vista bei identischer Hardware spürbar flotter als unter Windows XP laufen (siehe Artikel »Das bringt DirectX 10«). In unserem Vergleichstest sieht das derzeit allerdings noch anders aus: Sowohl **F.E.A.R.** als auch **Half-Life 2: Lost Coast** verlieren unter Vista deutlich an Leistung (siehe Benchmarks). Mit einem **Core 2 Extreme X6800** und 2,0 GByte RAM leistet eine GeForce 7900 GTX unter Windows XP in 1280x960 satte 108 Frames – unter Vista schrumpft das Ergebnis um gut zehn Prozent auf 96 fps. Im selben Benchmark fällt die Performance einer Radeon X1900 XT von 101 fps (XP) auf 59 fps (Vista) besonders stark. Etwas besser sieht es in **Half-Life 2: Lost Coast** aus. Dort bewegt sich der Verlust in 1280x1024 mit 180,1 zu 157,7 fps in etwa auf dem Niveau der 7900 GTX mit 171,1 zu 148,1 fps.

Die teils erheblichen Einbußen liegen zum einen an den Beta-Treibern von ATI und Nvidia, die noch kaum auf Performance optimiert sein sollen. Zum anderen hat wohl auch Vista noch nicht das volle Potenzial erreicht. Dafür sprechen regelmäßige Ausreißer in den Benchmarks, die die Ergebnisse auf unter 30 Frames sinken ließen.

Kompatibilität

Wie unserer Kasten »Spielekompatibilität« zeigt, funktionieren die meisten der zehn beliebtesten Spiele unserer Leserhitliste sowie sechs aktuelle Titel dieser Ausgabe relativ problemlos unter Vista. Ausnahmen sind **Gothic 2**, das Vista während der Installation zum Einfrieren bringt, sowie **Fifa 07**, das sich aufgrund des »falschen Betriebssystem« verweigert. **Caesar 4** dagegen beklagt sich über die »inkompatible DirectX-Version« und startet ebenfalls nicht.

Auffällig ist, dass bei einigen Spielen die Installation mit Hilfe des Autostart-Menüs der CD/DVDs nicht klappt, so dass Sie den Datenträger öffnen und die Installationsroutine manuell starten müssen. Als normaler Nutzer benötigen Sie außerdem bei allen getesteten Titeln das Admin-Passwort, um diese zu installieren. Spielen sollten Sie aus Sicherheitsgründen nämlich nur als normaler Benutzer, was bei allen starrenden Titeln auch problemlos gelingt.

Fazit

Microsoft setzt voll auf Spieletaughkeit, um Sie möglichst bald von Windows Vista



Den Multiplayer-Shooter **Shadowrun** können Vista-Nutzer und Xbox-360-Besitzer ab Anfang 2007 gemeinsam spielen.

zu überzeugen. Neben der generalüberholten technischen Basis sollen vor allem Komfortfunktionen wie die zentrale Spielverwaltung den Abschied von Windows XP erleichtern. Zudem klappt Spielen ohne Administratorrechte unter Vista problemlos – sicherheitstechnisch ein großer Vorteil.

Mit **Live Anywhere** hat der Software-Riese einen Trumpf im Ärmel, der PC- und Konsolenspieler ein Stück näher zusammenbringt – und die Vista- sowie Xbox-360-Verkaufszahlen in die Höhe treiben soll.

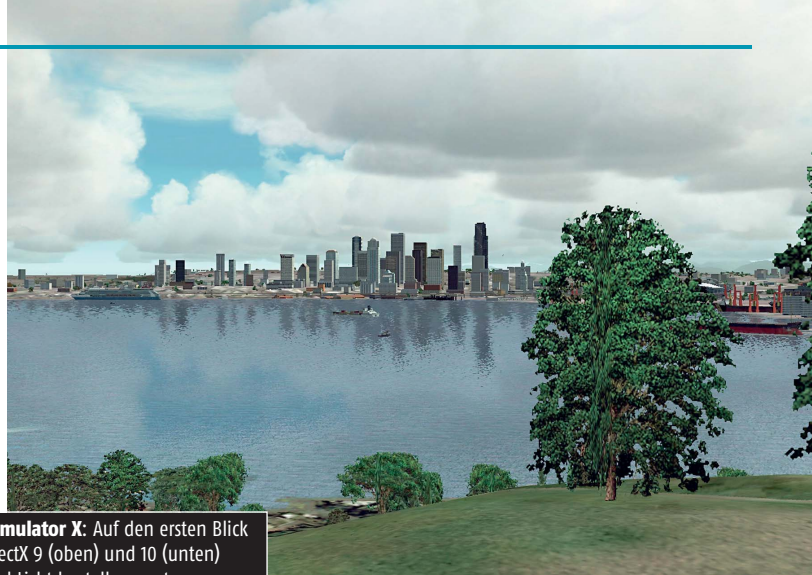
An der Performance muss Microsoft bis zum Release allerdings noch kräftig arbeiten: Von der versprochenen Mehrleistung unter Vista ist derzeit nichts zu sehen. **FK**

SPIELEKOMPATIBILITÄT

■ läuft einwandfrei ■ läuft eingeschränkt oder nicht auf Anhieb ■ läuft nicht

Alle Spieltests haben wir mit der aktuellen Vista-Vorabversion Release Candidate 1 Build 5600 als Nutzer mit eingeschränkten Rechten durchgeführt. In diesem Fall ist zur Installation wie zur Deinstallation das Administratorpasswort erforderlich. Falls der Autostart nicht funktioniert, müssen Sie die Installation manuell starten, indem Sie im Explorer den Datenträger öffnen und die jeweilige Setup.exe per Doppelklick ausführen.

Titel	Installation	Spiel	Kompatibilität
Baphomets Fluch 4	erfordert Admin-Passwort	läuft einwandfrei	■
Battlefield 2	erfordert Admin-Passwort	läuft einwandfrei	■
Caesar 4	erfordert Admin-Passwort	läuft nicht wegen angeblich falscher DirectX-Version	■
Company of Heroes	erfordert Admin-Passwort	läuft einwandfrei	■
Diablo 2	erfordert Admin-Passwort, Setup manuell starten	läuft eingeschränkt, da Sound nicht funktioniert	■
Fifa 07	erfordert Admin-Passwort	läuft nicht	■
Gothic 2	erfordert Admin-Passwort, Setup manuell starten, aber Installation bricht ab	läuft nicht	■
Gothic 3	Testversion	läuft nicht	■
Half-Life 2	erfordert Admin-Passwort	läuft einwandfrei	■
Heroes of M&M 5	erfordert Admin-Passwort	läuft einwandfrei	■
Just Cause	erfordert Admin-Passwort, Setup manuell starten	läuft einwandfrei	■
Oblivion	erfordert Admin-Passwort	läuft einwandfrei	■
Prey	erfordert Admin-Passwort, Setup manuell starten	läuft erst nach Rechtsklick auf Installationsverzeichnis, dann Freigabe/Sicherheit/Bearbeiten/Nutzer hinzufügen/Vollzugriff für aktuellen Nutzer	■
Pro Evo 5	erfordert Admin-Passwort, Setup manuell starten	läuft einwandfrei	■
Titan Quest	erfordert Admin-Passwort, Info-Box mehrfach wegklicken	läuft einwandfrei	■
Warcraft 3	erfordert Admin-Passwort	läuft, aber auf Testsystem mit schlechter Performance	■
World of Warcraft	erfordert Admin-Passwort, bei CD-Wechsel aufpoppende Meldungen wegklicken	läuft einwandfrei	■



Windows-Vista-Starttitel **Flight Simulator X**: Auf den ersten Blick fällt der Unterschied zwischen DirectX 9 (oben) und 10 (unten) beispielsweise bei der Wasser- und Lichtdarstellung extrem aus – tatsächlich ist zumindest der Pflanzenbewuchs unten rechts ohne Weiteres auch mit DirectX 9 realisierbar.



Zukunft nur für Vista

DAS BRINGT **DIRECTX 10**

Die für Spieler wichtigste Neuerung von Vista ist Direct3D 10. GameStar durchleuchtet die Features wie den Geometry Shader oder das effizientere Treibermodell. Kommt die kinoreife Grafik endlich?

Die Revolution begann 2000: Mit DirectX 8 und den dazu kompatiblen Grafikkarten wie der Geforce 3 und der Radeon 8500 wurden Grafikprozessoren erstmals programmierbar. DirectX 9 beseitigte 2003 viele Limitierungen der Vorgängerversion und machte den Weg frei für 3D-Grafik, wie wir sie heute kennen.

Voraussichtlich im Januar 2007 erscheint nun DirectX 10 als Teil von Windows Vista, Windows-XP-Nutzer bleiben jedoch außen vor. Offiziell begründet Microsoft dies mit dem runderneuerten Treibermodell der 3D-Schnittstelle, das sich angeblich nicht ohne Weiteres auf XP portieren

ließe. Realistischer scheint uns aber der Grund, dass der Monopolist aus Redmond möglichst viele Spieler zum Kauf des neuen Betriebssystems bewegen will.

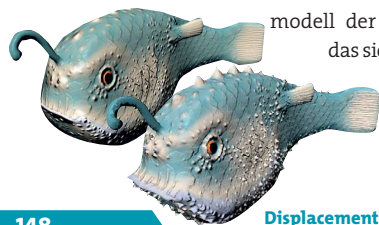
In diesem Artikel erkunden wir die neuen Möglichkeiten von DirectX 10, genauer von Direct3D 10, und geben einen Ausblick auf die passenden Grafikkarten von ATI und Nvidia sowie auf das sich bereits in der Entwicklung befindliche Update 10.1.

Alles kann, nichts muss

Anders als bei DirectX 8 oder 9 lässt sich der optische Vorteil von Direct3D 10 nur schwer an bestimmten Features festmachen. Zwar wird die Lichtsimulation High Dynamic Range Rendering (HDR) bei gleichzeitig akti-

ver Kantenglättung (AA) in der Direct3D-10-Spielegeneration schöner Standard, aber hauptsächlich erweitert die neue Programmierschnittstelle die Möglichkeiten der Spieledesigner. Mehr Shader-Leistung, höhere maximale Texturauflösungen und die Fähigkeit, nahezu unendlich viele Objekte bei hoher Bildwiederholrate gleichzeitig darzustellen, sind die Wegbereiter für eine glaubwürdige und lebendige Spielwelt. Eine grobe Ahnung des künftig Machbaren liefert Cryteks **Crysis** mit seiner detaillierten und sich ständig in (asynchroner) Bewegung befindlichen Vegetation.

In den technischen Toptiteln der darauf folgenden Generation werden Spieler sowie NPCs mit ihrem Verhalten die Umwelt



Displacement Mapping (rechter Fisch) fügt anders als Parallax Mapping (links) Objekten echte Polygone hinzu....

dank ständiger Physikspielereien noch umfassender beeinflussen. Auch Detailreichtum, Beleuchtung und Spezialeffekte hebt Direct3D 10 auf das nächste Level. Im Vergleich dazu werden auch viele erst vor kurzem veröffentlichte Spiele kahl und leblos wirken – zumindest optisch.

Gleichschaltung

Ähnlich fundamental wie der Übergang von fest vordefinierten Grafikfunktionen zum programmierbaren Grafikprozessor ist auch der Wechsel vom Shader Model 3.0 zu 4.0 von Direct3D 10. Zum einen bekommen die Shader-Einheiten Zuwachs: Der Geometry Shader schaltet sich zwischen Vertex- und Pixel-Prozessoren und soll die Geometrie manipulieren, um zum Beispiel beeindruckende Morphing-Effekte oder Displacement Mapping zu schaffen – eine Funktion (siehe Fußnote), die schon seit längerem Standard ist, aus Gründen der Performance aber nur in technischen Demos und nicht in Spielen zum Einsatz kam.

Zum anderen werden bei DirectX 10 die Shader-Einheiten gleichgeschaltet: Zumindest aus der Perspektive der Software kann jede Einheit die Aufgaben der jeweils anderen erfüllen, auf Hardware-Ebene ist die Vereinheitlichung noch optional. ATI hat hier mit dem Xenos-Grafikchip der Xbox 360 bereits Erfahrungen gesammelt und will dies beim kommenden R600-Grafikprozessor (Winter 2006) für PCs beibehalten. Der Vorteil von auch in Hardware einheitlichen Shader-Einheiten ist die bessere Auslastung des Grafikchips: In Szenen, in denen hauptsächlich Pixel-Arbeit zu leisten ist, liegen mit herkömmlicher Hardware die Vertex-Shader brach – und umgekehrt ebenso. Diese Situation wird auch bei Nvidias nächster Geforce auftreten, weil Nvidia maximal Vertex und Geometry Shader auf den gleichen Nenner bringt.

Unified Shader verbessern also in erster Linie die Performance, sind aber nicht auf Direct3D 10 begrenzt (siehe Xbox 360), obgleich wir erwarten, dass jeder Unified-Shader-Chip für den PC auch Windows Vista und Direct3D 10 unterstützen wird.

Effizienter Treiber

Unter Windows XP und DirectX 9 fressen die Software-Schichten zwischen Spiel und Hardware relativ viel Leistung. Für Vista und DirectX 10 hat Microsoft das Windows Display Driver Model, kurz WDDM, entwickelt, das wesentlich ressourcenschonender arbeitet. Allein durch die teils elementaren Änderungen verspricht sich Microsoft einen deutlichen Leistungsgewinn.

Hoher Energieverbrauch

Das kleinste Bauteil eines Prozessors, der Transistor, verbraucht elektrische Energie.

Die durch Direct3D 10 steigenden Anforderungen an die Hardware und die somit erneut explodierende Transistorzahl rächen sich im Stromhunger der kommenden Direct3D-10-Grafikkarten. Zumindest über die neue Radeon, Codename R600, ist bekannt, dass sie um die 250 Watt vom Netzteil ziehen wird – kein Wunder bei 64 Shader-Einheiten und bis zu 1,0 GHz Kerntakt. Weil Nvidias G80 wahrscheinlich nur 32 Pixel-Shader-Einheiten und 16 vereinheitlichte Vertex/Geometry-Shader hat und wie der R600 im 90-nm-Prozess bei TSMC entsteht, könnte der Energiebedarf einer Geforce 8 geringer ausfallen. Andererseits halten sich unbestätigte Gerüchte, nach denen Nvidia die Geforce 8 als Zweikernlösung auf den Markt bringt, wodurch sich der Strombedarf verdoppeln würde.

Das kommt nach DirectX 10

Die Spezifikation von Direct3D 10 steht seit geraumer Zeit. Längst arbeitet Microsoft zusammen mit den üblichen Verdächtigen wie ATI und Nvidia am Nachfolger, derzeit unter dem Arbeitstitel DirectX 10.1. Nach aktuellem Stand wird das Update zum Beispiel die Option auf vierfache Kantenglättung voraussetzen. Ferner soll eine höhere Rechenpräzision und damit exaktere Darstellung Pflicht werden. Noch einschneidender: Mit Direct3D 10.1 ändert sich erneut das Treibermodell. Während 10 lediglich WDDM 1.0 verlangt, setzt 10.1 auf WDDM 2.1. Diese Version optimiert die Speicherverwaltung und gewährleistet eine noch bessere Auslastung und Steuerung der Recheneinheiten im Grafikprozessor, so dass sich Grafik und Physik künftig gleichzeitig auf einem Chip berechnen lassen könnten.

Raum für Kreativität

In der Theorie macht Direct3D 10 einen überzeugenden Eindruck: Viele alte Hürden fallen, lästige Leistungsbremsen wurden auf Treiberebene gelöst und der kreative Horizont verschiebt sich aus Entwicklersicht weit nach hinten. Und die Chancen für uns Spieler stehen gut, dass aus der Theorie alsbald grafisch umwerfende Realität wird, schließlich sind viele Designer diesmal überwiegend begeistert von Microsofts Arbeit – gibt ihnen die neue Schnittstelle doch viele Werkzeuge an die Hand, die sie bislang schmerzlich vermisst haben.

Nach aktuellem Stand werden direkt zum Start von Windows Vista mehrere DirectX-10-Titel bereit stehen, darunter illustre Namen wie **Alan Wake**, **Crysis** oder **Halo 2** und **Flight Simulator X** (siehe Screenshots oben links). Ob die Entwickler die neuen Möglichkeiten nur für Effekthaschereien oder auch für neue Spielideen nutzen, bleibt allerdings wie immer abzuwarten.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 1821

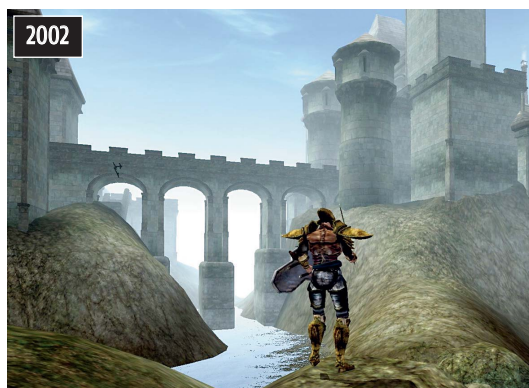
GENERATIONENFRAGE

2000



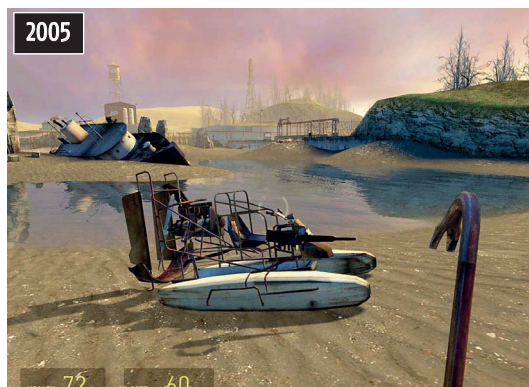
Die letzte Grafikgeneration ohne Shader-Programme, **DirectX 7**, am Beispiel von **Ultima 9** – damals ein absoluter Hardware-Fresser.

2002



Mit **DirectX 8** kamen Shader ins Spiel – der Oblivion-Vorgänger **Morrowind** war mit seiner Wasserdarstellung einer der Vorreiter.

2005



DirectX 9 ist deutlich flexibler als der Vorgänger, was **Half-Life 2** unter anderem mit bei Nässe spiegelndem Metall demonstriert.

2006

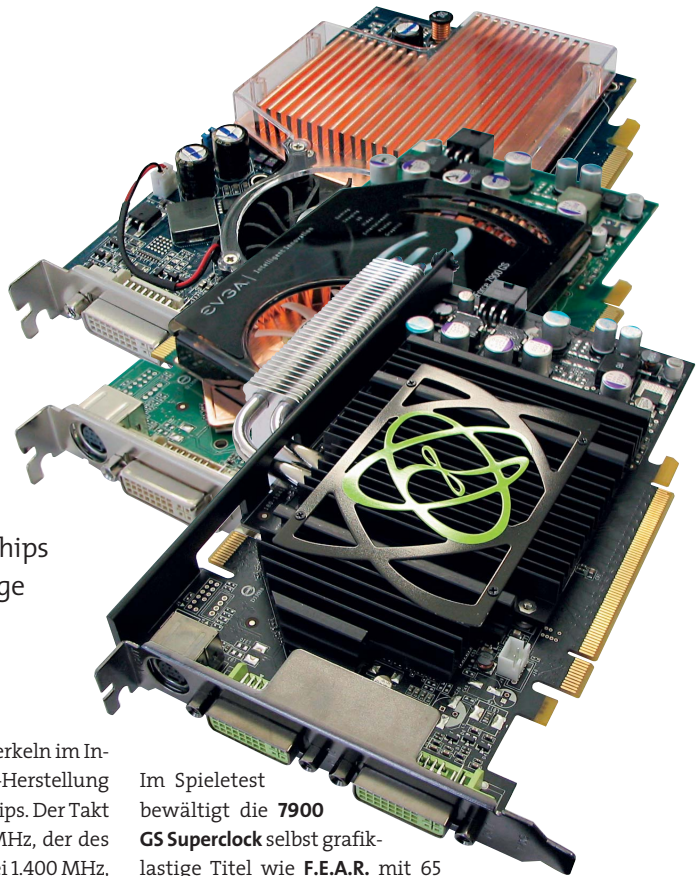


Crysis soll mit **DirectX 10** geschmeidiger laufen als unter DirectX 9 – freilich nur mit Vista und entsprechender Hardware.

Viel Frames pro Euro

NEUE GEFORCE-UND RADEON-KARTEN IM TEST

Die Erzrivalen ATI und Nvidia liefern sich mit frischen 3D-Chips eine heiße Preis-Leistungs-Schlacht – wir testen die Neulinge Geforce 7950 GT, Geforce 7900 GS und Radeon X1650 Pro.



Im umsatzstarken Preissegment bis 300 Euro kämpfen ATI und Nvidia mit immer neuen Grafikchips verbissen um Marktanteile. Im Einstiegsbereich soll ATIs Radeon X1650 Pro für 120 Euro selbst aktuelle Titel flüssig darstellen. Nvidias neue Mittelklasse, die Geforce 7900 GS für 200 Euro, schließt preislich die Lücke zwischen 7600 GT (160 Euro) und 7900 GT (300 Euro) – wobei letztere in Kürze bereits durch die Geforce 7950 GT (ebenfalls 300 Euro) ersetzt wird.

Rechtzeitig zum Test erreichten uns Serienplatinen von Sapphire (Radeon X1650 Pro), Evga (Geforce 7900 GS) und XFX (Geforce 7950 GT). Damit Sie sehen, wie sich die Neulinge gegen bereits erhältliche Platinen schlagen, testen wir jeweils eine ähnlich teure Konkurrenzkarte mit. Alle Benchmarks absolvieren die Kandidaten auf dem Intel-Board **D975XBX** mit einem **Core 2 Extreme X6800** und 2,0 GByte RAM.

Flüssig spielen für 120 Euro

Sapphires **Radeon X1650 Pro** setzt auf ATIs RV535-Chip, der alle modernen Grafik-Features wie das Shader Model 3.0 oder HDR unterstützt – je nach Spiel auch bei gleichzeitig aktivierter Kantenglättung. Zwölf Pi-

xel- und fünf Vertex-Shader werkeln im Inneren des dank 80-Nanometer-Herstellung besonders kostengünstigen Chips. Der Takt der RV535-GPU liegt bei 600 MHz, der des 256 MByte großen Speichers bei 1.400 MHz, wobei das 128 Bit schmale RAM-Interface die Speicherbandbreite deutlich einschränkt.

In Spielen hat die **X1650 Pro** meist ausreichend Puste, um die bei vielen TFTs native Auflösung von 1280 mal 1024 Pixeln flüssig darzustellen: **Half-Life 2: Lost Coast** etwa ist mit maximalen Details bei 86,9 fps einwandfrei spielbar. Grafikintensive Spiele wie **F.E.A.R.** sollten Sie mit der **X1650 Pro** nur in 1024x768 ohne Bildverbesserungen oder mit reduzierten Details spielen, sonst nerven bereits in 1280x960 häufige Ruckler (38 fps). Im Vergleich zu einer etwa gleich teuren Geforce 7600 GS schneidet die **X1650 Pro** mit 86,9 zu 68,5 fps (1280x1024, kein AA/AF) vor allem in **Half-Life 2: Lost Coast** spürbar besser ab, in **F.E.A.R.** liegen die Konkurrenten dagegen gleichauf. Dabei bleibt der Lüfter von Sapphires **X1650 Pro** stets leise, als Ausstattung gibt's **PowerDVD 6** sowie ein älteres Spiel zum Ausschuchen.

Neue Mittelklasse

In der 200-Euro-Klasse tritt die Geforce 7900 GS an. Unter der Haube werkelt ein G71-Chip, der auch in den High-End-Modellen Geforce 7900 GTX und GT zum Einsatz kommt. Allerdings hat Nvidia die Anzahl der Pixel Shader von 24 auf 20 und die der Vertex Shader von acht auf sieben reduziert. Die Standardtaktungen der 7900 GS entsprechen mit 450/1.320 MHz für Chip und Speicher denen einer Geforce 7900 GT. Die **Geforce 7900 GS Superclock** von Evga rechnet standardmäßig mit erhöhten 500 MHz Kerntakt und beschleunigt auch die 256 MByte GDDR3-RAM leicht auf 1.380 MHz.

Im Spieltest

bewältigt die **7900**

GS Superclock selbst grafik-

lastige Titel wie **F.E.A.R.** mit 65

Frames in 1280x960 und 2xAA/4xAF locker, nur in 1600x1200 samt 4xAA/8xAF reicht die Leistung mit 35 fps nicht mehr aus. Beim weniger anspruchsvollen **Half-Life 2: Lost Coast** spielen Sie mit 67,5 fps in derselben Einstellung aber noch flüssig – viel Spieleleistung für 230 Euro. Allerdings rendert ATIs Radeon X1900 GT (200 Euro) in unseren Benchmarks fast genau so schnell, so dass der Preis-Leistungs-Kampf in der 200-Euro-Klasse unentschieden ausgeht. Bedenken Sie bei einer eventuellen Kaufentscheidung, dass die Radeon X1900 GT über den qualitativ besseren anisotropen Filter zur Texturschärfung verfügt und im Gegensatz zur Geforce 7900 GS in einigen Titeln wie etwa **Oblivion** HDR und Kantenglättung gleichzeitig darstellen kann.

Entscheiden Sie sich für die **Geforce 7900 GS Superclock** von Evga, erhalten Sie ein Kühlsystem, das unter Windows leise ar-

FLORIAN KLEIN

florian@gamestar.de

ATI und Nvidia bieten für jeden Geldbeutel eine passende Grafikkarte – bei stetig wachsender Leistung. Obwohl mir die Radeon X1650 Pro persönlich zu langsam ist, erhalten Gelegenheitsspieler mit der Karte ausreichend Frames zum günstigen Preis. Evgas Geforce 7900 GS Superclock bietet bereits deutlich mehr 3D-Power für faire 230 Euro und lässt mich auch in der nativen Auflösung meines 19-Zoll-TFTs flüssig spielen. Die Geforce 7950 GT von XFX punktet mit High-End-Leistung und lautloser Heatpipe-Kühlung – erste Wahl für einen leisen Multimedia- und Spiele-PC im Wohnzimmer. Die in etwa gleich teure Radeon X1900 XT schlägt die 7950 GT in hohen Auflösungen aber deutlich, so dass ich trotz des unter Last nervig lauten Referenzkühlers dort zuschlagen würde – falls es der Geldbeutel erlaubt.

»Gute Zeiten für Aufrüster«



Lautlose High-End-Leistung dank passiver Heatpipe-Kühlung: XFX Geforce 7950 GT.

beitet und in Spielen hörbar, aber nicht nervig rauscht. Neben den üblichen Kabeln spendiert Evga zudem noch **Half-Life 2: Episode One** (ohne Hauptprogramm spielbar) als Download-Gutschein.

High-End für 300 Euro

Wie bei der GeForce 7900 GS steckt auch in der GeForce 7950 GT Nvidias bekannter High-End-Chip G71, allerdings mit vollen 24 Pixel- und acht Vertex-Shadern. Die Standardtaktraten liegen mit 550/1.400 MHz zwischen denen einer GeForce 7900 GT (450/1.320 MHz) und denen einer 7900 GTX (650/1.600 MHz). Die 512 MByte GDDR3-RAM passen zum Oberklassenanspruch der 7950 GT.

Die getestete **GeForce 7950 GT 570M Extreme** von XFX für 340 Euro läuft mit einem leicht erhöhten Chip- und Speichertakt von 570/1.460 MHz. Zudem unterstützt die Platine den HDCP-Kopierschutz für künftige hoch aufgelöste HD-Filme.

Ein ausgeklügeltes Heatpipe-System kühlt die Grafikkarte ohne extra Lüfter und damit absolut lautlos – allerdings empfehlen wir besonders an heißen Tagen dringend ein gut durchlüftetes Gehäuse. Neben allen nötigen Kabeln legt XFX noch **Ghost Recon 3: Advanced Warfighter** bei. Im Testsystem zeigt die **7950 GT 570M Extreme** ihre High-End-Herkunft und leistet in **F.E.A.R.** (1280x960, 2xAA/4xAF) sehr gute 77 Frames. Gegenüber einer Radeon X1900 XT, die derzeit schon ab etwa 300 Euro zu haben ist, zieht die **7950 GT 570M Extreme** aber meist den Kürzeren. Vor allem in hohen Auflösungen mit aktivierten Bildverbesserungen rechnet die X1900 XT deutlich schneller, etwa in **Half-Life 2: Lost Coast** (1600x1200, 4xAA/8xAF) mit 110,3 zu 86,4 fps.

Fazit

Unterm Strich liefern alle getesteten Grafikkarten viel Spieleleistung fürs Geld. Sapphires mit 120 Euro kostengünstige **Radeon X1650 Pro** reicht für Gelegenheitsspieler sowie weniger anspruchsvolle Titel vollkommen aus und bietet alle modernen Features. Bereits für 230 Euro bringt Ihnen Evgas **7900 GS Superclock** die High-End-Leistung des vergangenen Jahres in den Rechner und die 340 Euro teure **7950 GT 570M Extreme** von XFX richtet sich an preisbewusste Enthusiasten mit empfindlichen Ohren, die topaktuelle Titel in hohen Auflösungen samt Kantenglättung und Texturschärfung spielen wollen. Aber egal ob im 100-, 200- oder 300-Euro-Bereich: Die jeweiligen Konkurrenzkarten von ATI oder Nvidia liegen auf einem Leistungsniveau, so dass Ausstattung und Kühlsystem den Ausschlag bei der Kaufentscheidung geben.

SAPPHIRE: ► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/2810

EVGA: ► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/2812

XFX: ► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/2811

GEFORCE 7950 GT 570M EXTREME

CA. PREIS	340 Euro	HERSTELLER	XFX
TECHNISCHE ANGABEN			
GRAFIKCHIP	GeForce 7950 GT (G71)	RAM-ANBINDUNG	256 Bit
GPU/DDR-TAKT	570/1.460 MHz	DIRECTX-VERSION	9.0c
VIDEO-RAM	512 MByte GDDR3	STECKPLATZ	PEG

BEWERTUNG

SPIELE-LEISTUNG	sehr schnell AF / AA / HDR flüssig in hohen Auflösungen	PUNKTE	37/40
BILDQUALITÄT	hohe Bildqualität Transparenz-AA AF flimmert leicht		16/20
TECHNIK	512 MByte Shader 3.0 HDR SLI 256 Bit		18/20
KÜHLSYSTEM	lautlos leicht belegt zwei Slots		9/10
AUSSTATTUNG	gutes Spiel HD-TV HDCP kein DVD-Player		7/10

FAZIT Die passiv gekühlte 7950 GT von XFX bietet Leistung auf hohem Niveau. Eine günstigere Radeon X1900 XT ist spürbar schneller – aber auch viel lauter.

PREIS/LEIST. AUSREICHEND

87

GEFORCE 7900 GS SUPERCLOCK

CA. PREIS	230 Euro	HERSTELLER	Evga
TECHNISCHE ANGABEN			
GRAFIKCHIP	GeForce 7900 GS (G71)	RAM-ANBINDUNG	256 Bit
GPU/DDR-TAKT	500/1.380 MHz	DIRECTX-VERSION	9.0c
VIDEO-RAM	256 MByte GDDR3	STECKPLATZ	PEG

BEWERTUNG

SPIELE-LEISTUNG	schnell AF / AA / HDR bis 1280x1024 flüssig	PUNKTE	34/40
BILDQUALITÄT	hohe Bildqualität Transparenz-AA AF flimmert leicht		16/20
TECHNIK	Shader 3.0 HDR 256-Bit-Interface SLI nur 256 MByte		17/20
KÜHLSYSTEM	nur 1 Slot unter Windows leise im 3D-Betrieb hörbar		7/10
AUSSTATTUNG	aktuelles Spiel HDTV HDCP kein DVD-Player		7/10

FAZIT Die 7900 GS von Evga bietet genug Spieleleistung für aktuelle Titel inklusive HDR oder AA bis 1280x1024. Der Lüfter könnte in Spielen etwas leiser drehen.

PREIS/LEIST. BEFRIEDIGEND

81

RADEON X1650 PRO

CA. PREIS	120 Euro	HERSTELLER	Sapphire
TECHNISCHE ANGABEN			
GRAFIKCHIP	Radeon X1650 Pro (RV535)	RAM-ANBINDUNG	128 Bit
GPU/DDR-TAKT	600/1.400 MHz	DIRECTX-VERSION	9.0c
VIDEO-RAM	256 MByte GDDR3	STECKPLATZ	PEG

BEWERTUNG

SPIELE-LEISTUNG	flott AF / AA / HDR in niedrigen Auflösungen spielbar	PUNKTE	20/40
BILDQUALITÄT	hohe Bildqualität Transparenz-AA hoch qualitatives AF		18/20
TECHNIK	Shader 3.0 HDR Crossfire 128-Bit-Interface		14/20
KÜHLSYSTEM	nur 1 Slot leise leicht nicht lautlos		8/10
AUSSTATTUNG	Spiel zum Ausschusen DVD-Player HDTV nur alte Spiele		6/10

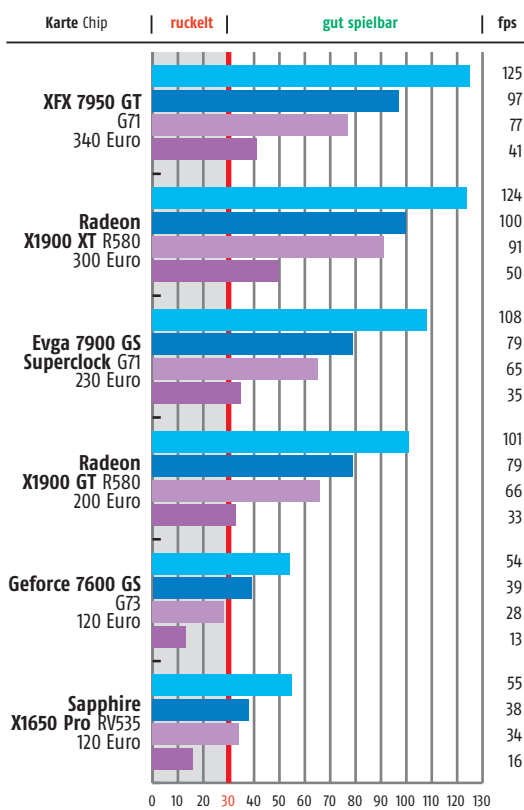
FAZIT Gute Einstiegskarte mit allen modernen Features und meist genug Power für 1280x1024 und maximale Details, wenn auch ohne aktivierte Bildverbesserungen.

PREIS/LEIST. BEFRIEDIGEND

66

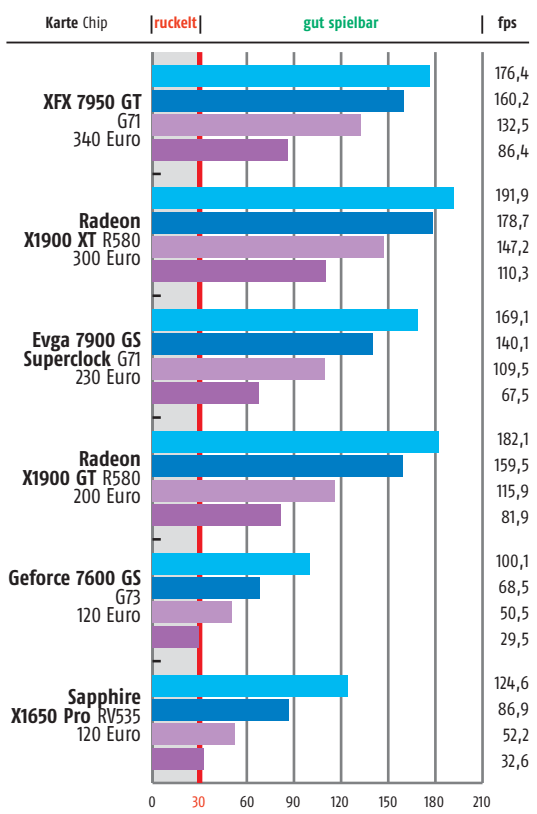
F.E.A.R. PERFORMANCE TEST

Durchschnittliche Frames pro Sekunde



HALF-LIFE 2: LOST COAST PERFORMANCE TEST

Durchschnittliche Frames pro Sekunde



Spieleklassiker neu erleben

TOOL DES MONATS DOS BOX

Spieleveteranen erinnern sich noch heute gerne an die »gute alte Zeit« mit Klassikern wie **Ultima**, **Defender of the Crown** oder **Monkey Island** – nicht nur damals echte Spielspaß- und Atmosphäregranaten. Mit der Emulationssoftware **DOS Box** bringen Sie Haudogen wie Guybrush Threepwood oder Zack McKracken auch auf modernen PCs zum Laufen.



TV mit Lord British: Spieleklassiker wie der sechste Teil von **Ultima** laufen mit der DOS Box auch auf aktuellen Windows-XP-PCs.

Tippen statt klicken

Der Umgang mit der **DOS Box** mag für Veteranen der PC-Technik kein Problem sein, für Neulinge, die klassische Abenteuerluft schnuppern wollen, ist die Bedienung aber knifflig: Zuerst kopieren Sie das Spiel auf Ihre Festplatte. Achten Sie dabei darauf, dass das Spielverzeichnis nicht mehr als acht Buchstaben enthält, mit längeren Namen kann **DOS Box** nicht umgehen. Nun starten Sie **DOS Box** und binden das Verzeichnis als Laufwerk ein: Haben Sie das Spiel in das Verzeichnis »c:\Spiel« kopiert, so lautet der Befehl: »mount z c:\Spiel«. Dabei steht »Z« für einen Laufwerksbuchstaben Ihrer Wahl. Navigieren Sie per »c:\Spiel« in das Spielverzeichnis und starten Sie die ausführbare Datei, in unserem Beispiel mit dem Kommando »Spiel.exe«. Eine kleine Stolperfalle ist die englische Tastaturbelegung der **DOS Box**. In der neben stehenden Tabelle zeigen wir die wichtigsten Unterschiede der englischen

zur deutschen Konfiguration. Eine Alternative zur **DOS Box** ist **ScummVM**. Das komfortable Tool für Lucas-Arts-Spiele wie **Maniac Mansion** oder **Indiana Jones** finden Sie im Internet unter WWW.GAMESTAR.DE [QUICKLINK: 2792](#). So viele Titel wie die **DOS Box** unterstützt **ScummVM** allerdings nicht. **HW**

WWW.GAMESTAR.DE [QUICKLINK: 630](#)

DEUTSCH / ENGLISCHE TASTATUR

Deutsch	Englisch
:	+ []
Y	Z
Z	Y
*	+ [8]
~	#

DOS BOX

CA. PREIS kostenlos ENTWICKLER Dos Box Project

TECHNISCHE ANGABEN

VERSION	0.65	GRÖSSE	1,3 MByte
LIZENZ	GPL	SPRACHE	Englisch

PRO & KONTRA

- kompatibel zu vielen Spielen
- nur in englisch gewöhnungsbedürftige Bedienung

FAZIT Wer den Umgang mit DOS nicht gewohnt ist, braucht ein wenig Einarbeitungszeit. Danach laufen aber auch alte Spieleklassiker wie **Monkey Island** auf modernen Windows-Rechnern.

EINSCHÄTZUNG SEHR GUT

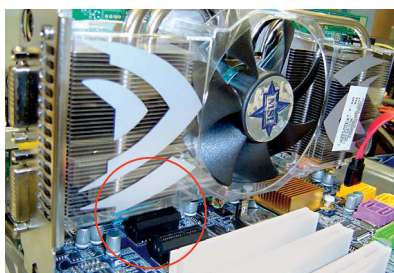


DVD: DOS Box

Sockel-775-Mainboard

GIGABYTE 965P-DS3

Das 135 Euro teure **965P-DS3** von Gigabyte basiert auf Intels neuem Mainstream-Chipsatz P965, der alle aktuellen Sockel-775-Prozessoren unterstützt. Intern bietet der P965 zehn USB-2.0-Ports, Gigabytes **965P-DS3** besitzt aber nur vier Anschlüsse an der Rückseite – um die restlichen sechs zu nutzen, müssen Sie passende Slotblenden gegen Aufpreis mitbestellen. Auf eine integrierte IDE-Schnittstelle verzichtet der P965-Chipsatz, Gigabyte spendiert dem **965P-DS3** aber noch einen



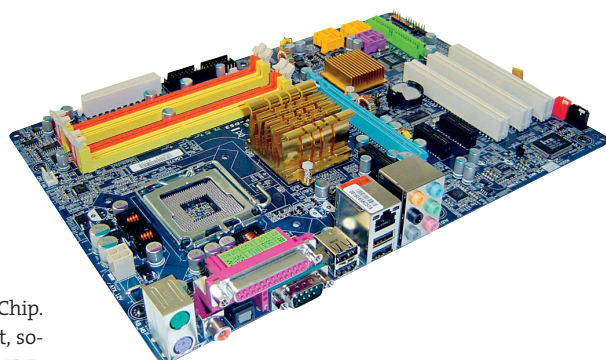
Große 3D-Karten blockieren einen PCIe-1x-Port.

entsprechenden Anschluss per Zusatz-Chip. Daher ist eine SATA-Festplatte Pflicht, solange Sie zwei optische Laufwerke mit IDE-Anschluss besitzen. Mit sechs SATA2-Ports, GBit-LAN und 7.1-HD-Audio bringt das **965P-DS3** alles Wichtige mit, Sonderausstattung gibt's aber keine.

So schnell wie 975X

Im Spieltest ist das Gigabyte **965P-DS3** nur ein bis zwei Prozent langsamer als unsere Sockel-775-Referenz Asus **P5W-DH Deluxe** mit 975X-Chipsatz. Über die wenigen Übertaktungsoptionen im Bios holen Sie noch etwas mehr Leistung heraus. Auf Crossfire oder SLI müssen Sie aber verzichten, da dem **965P-DS3** ein zweiter PCIe-16x-Slot fehlt. Immerhin warten jeweils drei PCI- sowie drei PCIe-1x-Slots auf Erweiterungskarten. Unterm Strich ist das **965P-DS3** ein schneller Sockel-775-Untersatz mit befriedigendem Preis-Leistungs-Verhältnis. **FK**

WWW.GAMESTAR.DE [QUICKLINK: 2780](#)



965P-DS3

CA. PREIS 135 Euro HERSTELLER Gigabyte

TECHNISCHE ANGABEN

CHIPSATZ	Intel P965	GRAFIK	1x PCI-E 16x (PEG)
CPU	alle Sockel 775	RAM	DDR2-800 DC, 4 Slots
FSB	1.066	BIOS-VERSION	F3

BEWERTUNG

TECHNIK	+	-	PUNKTE
gutes Layout	+	stabil	34/40
2-Slot-Grafik blockiert PCIe-1x	-		
SPIELE-LEISTUNG			18/20
+		schnell	
AUSSTATTUNG			12/20
GBit-LAN	+	6 SATA2-Ports	
nur 4x USB	-	nur 1x IDE	
KÜHLSYSTEM			10/10
+		lautlos	
+		gute Lüftersteuerung	
+		Backup-Bios	
BIOS			6/10
wenig Übertaktungsfunktionen	-		
Sprache nur englisch	-		

FAZIT Gute Sockel-775-Platine mit allem Nötigen an Bord. Wer auf SLI oder Crossfire verzichten kann, findet im 965P-DS3 einen attraktiven Core-2-Untersatz.

PREIS/LEIST. BEFRIEDIGEND

80



Nach den 17- und 19-Zöllern **70GX2** und **90GX2** setzt NEC beim 20-Zoll-TFT **20WGx2** auf das 16:10-Breitbildformat und eine Auflösung von 1680x1050 – mehr als genug Platz zum Arbeiten. Den neuen Monitor gibt's zum attraktiven Preis von 550 Euro. In Spielen, die Breitbildaufösungen unterstützen, sehen Sie mehr von der Umgebung als auf 4:3-Geräten. Bildqualität und Geschwindigkeit sind über jeden Zweifel erhaben: Farben leuchten brillant, Pixel erscheinen gestochen scharf, Kontrast- sowie Helligkeitsverteilung stimmen, und Schlieren suchen Sie vergebens. Bauartbedingt spiegelt das Display allerdings stark.

Den **20WGx2** können Sie um die eigene Achse drehen und neigen, die Höhe lässt sich nicht verstellen. Die Bedienung geht über den von der Baureihe bekannten Mini-Joystick und die dazugehörigen drei Tasten flott von der Hand. Ein USB-Hub mit vier Anschlüssen sowie je ein DVI- und VGA-Eingang inklusive passender Kabel komplettieren die Ausstattung. Unterstützung für den HDCP-Kopierschutz fehlt dem **20WGx2** jedoch genauso wie fast allen anderen erhältlichen Flachbildschirmen. **DV**

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:2778



Edle, grau mattierte Oberflächen und eine schwarz glänzende Silhouette – die **MX Revolution** sorgt für neidische Blicke, die sich Logitech mit 95 Euro fürstlich bezahlen lässt. Neben schicker Optik bietet die Maus ein neu designtes Mausrad. Drehen Sie es nur leicht, bewegt es sich etwas zu sensibel, aber mit deutlicher Rasterung. Bei mehr Schwung verschwindet die Rasterung und Sie scrollen schnell durch Dokumente. Stört Sie das dynamische Mausrad, deaktivieren Sie die Funktion im Treiber.

Um schnell zwischen Anwendungen zu wechseln, benutzen Sie das Scrollrad an der linken Seite. Allerdings erreichen nur große Hände dieses Rad bequem. Ein weiteres Novum der **Revolution** ist die »One-Touch-Suche«: Markieren Sie ein Wort in einem Dokument und per Spezialtaste suchen Sie dann bei Google nach diesem Begriff. In Spielen wird dieser Button aber des Öfteren zum Verhängnis. Wenn Sie vom Scrollrad abrutschen und den kleinen Suchknopf treffen, landen Sie wieder auf dem Desktop. Apropos Spiele: An die Präzision einer Razer **Copperhead** kommt die für den Büroeinsatz optimierte kabellose **MX Revolution** nicht heran. **HW**

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:2784



Ein Nackenbügel soll Compads 30 Euro teures Stereo-Headset **SHS3001** sicher in Position halten. Der ist allerdings nicht verstellbar und stört auf kleinen Köpfen mit schwammigem Tragegefühl. Spielern mit größerem Kopfumfang schneidet das scharfkantige Plastik des Bügels dagegen spätestens nach einer Stunde schmerzhaft in die Ohrerseite – das führt zu einem kräftigen Punktabzug bei der Ergonomie. Gut gefallen hat uns der in der Kabelfernbedienung integrierte Schalter zum bequemen Wechsel zwischen Klangaussgabe an die Boxen oder an das Headset.

Neben dem schlechten Tragekomfort überzeugt das **SHS3001** auch im Soundcheck nicht: Sprache klingt zwar gut verständlich und die Aufnahmequalität des Mikrofons geht in Ordnung – Spielesound und Musik scheppern aber zu blechern aus den Ohrmuscheln. Die Bässe haben zu wenig Durchsetzungsvermögen und neigen zum Verzerren, während die Mitten kraftlos und die Höhen deutlich zu scharf sind. Für 30 Euro erhalten Sie bei der Konkurrenz, etwa Plantronics **Audio 350**, deutlich mehr Klang und Komfort fürs Geld. **FK**

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:2786

20WGx2

CA. PREIS 550 Euro

HERSTELLER NEC

TECHNISCHE ANGABEN

DIAGONALE	20,1 Zoll	HELLIGKEIT	470 cd/m ²
ANGEG. REAKTIONSZEIT	6 ms	KONTRAST	700:1
NATIVE AUFLÖSUNG	1680x1050	MAX. BLICKWINKEL	178/178°

BEWERTUNG

SPIELE-LEISTUNG	+	voll spieletauglich	+	gute Interpolation bis 1024x768	38/40
BILDQUALITÄT	+	gestochen scharf	+	hell und kontrastreich	18/20
TECHNIK	+	schnelles Panel	+	schmaler Rand	19/20
AUSSTATTUNG	+	4x USB	+	DVI	8/10
BEDIENUNG	+	Mini-Joystick	+	übersichtliches Menü	10/10

FAZIT Voll spieletauglicher Breitbildschirm mit brillantem Bild. Wie das Gros der erhältlichen TFTs aber ohne zukunftsicheren HDCP-Kopierschutz.

PREIS/LEIST. SEHR GUT

93

MX REVOLUTION

CA. PREIS 95 Euro

HERSTELLER Logitech

TECHNISCHE ANGABEN

VERBINDUNG	kabellos	ANSCHLUSS	USB
ABTASTUNG	Laser (800 dpi)	TASTEN	7
PIXEL	k.A.	MAUSRAD	4-Wege

BEWERTUNG

PRÄZISION	+	präzise	+	sehr schnell	35/40
TECHNIK	+	kabellos	+	fest eingebauter Akku	17/20
AUSSTATTUNG	+	zwei Scrollräder	+	4-Wege-Mausrad	17/20
ERGONOMIE	+	liegt gut in der Hand	+	seitliches Scrollrad schwer zu erreichen	8/10
VERARBEITUNG	+	perfekte Verarbeitung			10/10

FAZIT Die teure Edelmaus fühlt sich primär in einer Office-Umgebung wohl. In Spielen reagieren Tasten und Sensor präzise, das Mausrad ist aber zu sensibel.

PREIS/LEIST. MANGELHAFT

87

SHS3001

CA. PREIS 30 Euro

HERSTELLER Compad

TECHNISCHE ANGABEN

FREQUENZGANG	k.A.	ÜBERTRAGUNG	Kabel
SURROUND SOUND	nein	KABELLÄNGE	3 m
KLANGREGLER	Lautstärke	ANSCHLUSS	3,5-mm-Klinke

BEWERTUNG

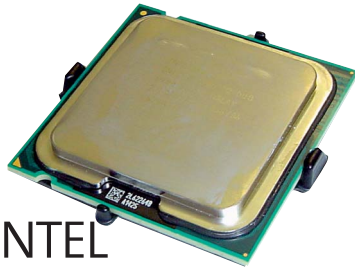
KLANG	+	ordentlich aufgelöst	+	Bässe schwach	15/30
SPRACH-QUALITÄT	+	guter Nebengeräuschfilter und Verständlichkeit	+	teils kratzig	23/30
KLANG MUSIK	+	leise in Ordnung	+	Bass verzerrt	10/20
ERGONOMIE	+	gepolstert	+	nicht verstellbar	3/10
AUSSTATTUNG	+	Kabelfernbed.	+	Umschalter für Boxen	7/10

FAZIT Trotz des praktischen Boxen-Headset-Umschalters ist das SHS3001 für 30 Euro aufgrund des mittelmäßigen Klangs und der schlechten Ergonomie zu teuer.

PREIS/LEIST. AUSREICHEND

58

Sockel-775-Prozessor



INTEL CORE 2 DUO E6400

Reizt Sie einer der neuen Core-2-Prozessoren von Intel? Dann sollten Sie sich den **Core 2 Duo E6400** für 230 Euro inklusive Boxed-Kühler näher ansehen. Im **E6400** werkelt die gleiche CPU-Architektur wie im derzeitigen Topmodell **Core 2 Extreme X6800** für 1.000 Euro, auch die Verbindung zum Chipsatz per FSB1066 ist identisch. Nur die Größe des in der Fertigung teuren Cache-Speichers reduziert Intel beim **E6400** von 4,0 MByte auf 2,0 MByte, zudem takten die beiden Kerne mit 2,13 GHz statt 2,93 GHz. Dafür verbraucht der **E6400** mit 65 Watt deutlich weniger Strom als der **X6800** mit 85 Watt.

Im Test unterliegt der **E6400** auf der Intel-Platine **D975XBX** mit 2,0 GByte DDR2-800 und einer GeForce 7900 GTX dem teuren **X6800** zwar deutlich, in **F.E.A.R.** (1024x768, maximale Details ohne Soft Shadows) etwa mit 98 zu 135 fps. Aber in der bei TFTs verbreiteten Auflösung von 1280x1024 schrumpft der Abstand der beiden auf 90 zu 108 fps. Konkurrenzvergleich: Ein dem **E6400** etwa ebenbürtiger **Athlon 64 X2/5000+** von AMD kostet knapp 100 Euro mehr. Fazit: Der **E6400** überzeugt mit ausgezeichnetem Preis-Leistungs-Verhältnis. **FK**

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/2782

Tastatur



RAPTOR GAMING K2

Die **K2**-Tastatur von Raptor-Gaming kostet mit 50 Euro deutlich mehr als die **K1** (90 Euro, 78 Punkte in Ausgabe 10/2005) aus gleichem Haus. Im Gegensatz zur **K1** gibt es weder Goldkontakte noch Leuchttasten, aber wieder ein Standard-tastenlayout. Nur die linke Windows-Taste ist geschrumpft, daneben sitzt nun die »KeyM@n-Taste«. Wenn Sie diese gedrückt halten, steuern Sie mit den F-Tasten beispielsweise den Media Player. Die Tasten der **K2** sind etwas größer als normalerweise und sehr gut verarbeitet. Durch die gummiartige Beschichtung finden die Finger auch in heißen Gefechten immer die richtigen Tasten. Negativ fallen aber der extrem hohe Druckpunkt und das im Vergleich zur **K1** viel schwammigere Tippgefühl auf.

Eine weitere Besonderheit der **K2** ist die »Game-Mode«-Taste, mit der Sie Makros nutzen können, die Sie vorher mit der einfach zu bedienenden »Raptor-Load«-Software erstellt haben. Im Gegensatz zur Logitech **G15** müssen Sie die Profile aber manuell laden und können keine Makros im Spiel direkt aufnehmen. Extras wie USB-Hub, Display oder Hintergrundbeleuchtung fehlen. **HW**

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/2781

CORE 2 DUO E6400

CA. PREIS 230 Euro HERSTELLER Intel

TECHNISCHE ANGABEN

KERN	Allendale	CACHES	(L1/L2) 16/2.048
FERTIGUNG	65 nm	FSB	1.066
TAKTFREQUENZ	2,13 GHz	STECKPLATZ	Sockel 775

BEWERTUNG

SPIELE-LEISTUNG	+ schneller Spieleprozessor + viel Leistung fürs Geld	PUNKTE 37/40
ARBEITS-LEISTUNG	+ auch bei parallelen Anwendungen hohe Performance	17/20
MULTIMEDIA-LEISTUNG	+ hohe Multimedia-Leistung + komprimiert flott	17/20
TECHNIK	+ Dual Core + 64 Bit + SSE4 + gemeinsamer Cache	10/10
ENERGIE-EFFIZIENZ	+ niedriger Strombedarf + senkt Takt in Ruhephasen	8/10

FAZIT Der 230 Euro günstige E6400 liefert fast so viel Leistung wie die großen Brüder. Dank niedrigem Stromverbrauch und sehr fairem Preis ideal für Sparfüchse.

PREIS/LEIST. SEHR GUT

89

RAPTOR-GAMING K2

CA. PREIS 50 Euro HERSTELLER Raptor

TECHNISCHE ANGABEN

STANDARDTASTEN	105	ANSCHLUSS	USB
MULTIMEDIATASTEN	4	ÜBERTRAGUNG	Kabel
SPEZIALTASTEN	4	KABELLÄNGE	2,5 m

BEWERTUNG

PRÄZISION	+ breite Tasten - unpräziser Anschlag	PUNKTE 30/40
TECHNIK	+ programmierbare Tasten + USB - keine USB-Ports	15/20
AUSSTATTUNG	+ gute Software + Sondertasten - keine Beleuchtung	15/20
ERGONOMIE	+ schwergängige Tasten - schwammiges Tippgefühl	6/10
VER-ARBEITUNG	+ gut verarbeitete Tasten + kein Klappern - Gehäuse wirkt billig	8/10

FAZIT Nicht Fisch, nicht Fleisch. Die K2 will eine Spielertastatur sein, die Tasten sind dafür aber zu unpräzise und Funktionen wie Makroaufnahmen in Spielen fehlen.

PREIS/LEIST. AUSREICHEND

74

TECHTELMECHTEL



HARDWARE GLOSSAR

FACHBEGRIFFE
EINFACH
ERKLÄRT

➤ QUICKLINK: **L8**



Brennt Ihnen eine Technik-Frage unter den Nägeln? Schreiben Sie uns: per E-Mail an tech@gamestar.de oder per Brief. Stichwort: Techteltmechtel.



- DVD:
- Nvidia Geforce-Referenz-treiber
- ATI Radeon-Referenz-treiber
- Microsoft DirectX 9.0c

CROSSFIRE FUNKTIONIERT NICHT

Ich habe mir zusätzlich zu meiner Radeon X1900 XT eine Master-Karte gekauft, um Crossfire in meinem Rechner zu nutzen. Aber nachdem ich die zweite Grafikkarte eingebaut habe, kann ich im Catalyst Control Center den Crossfire-Betrieb nicht auswählen. Woran liegt das, und wie kann ich dennoch beide Radeons nutzen?

Fabian Renger

GameStar Laut ATI ist das ein bekannter Fehler in den Catalyst-Treibern, der aber in einer der nächsten Versionen behoben werden soll. Bis dahin gibt es eine einfache Notlösung, mit der Sie Crossfire aktivieren können. Deinstallieren Sie vor der Montage der zweiten Karte die ATI-Treiber und das Catalyst Control Center (CCC). Für beide Bestandteile der ATI-Software gibt es jedoch keinen Eintrag im Startmenü von Windows XP, Sie müssen diese über das Symbol »Software« in der Systemsteuerung entfernen. Klicken Sie dazu auf Start/Einstellungen/Systemsteuerung/Software. Dort wählen Sie das »ATI-Software Uninstall Utility« und klicken auf »Ändern/Entfernen«. Bestätigen Sie in

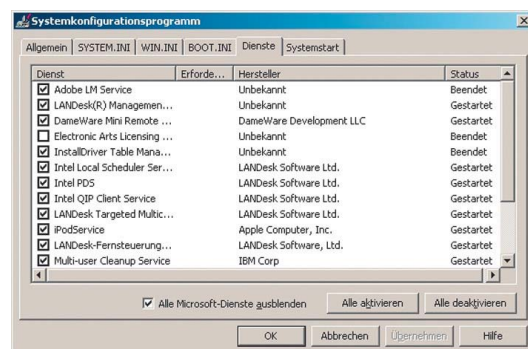
dem darauffolgenden Dialog, dass Sie wirklich alle Treiber deinstallieren wollen. Anschließend fahren Sie den Rechner herunter, bauen gegebenenfalls die zweite Radeon-Grafikkarte ein und installieren das Catalyst-Treiberpaket erneut. Danach funktioniert auch Crossfire.

SYSTEMDIENSTE DEAKTIVIEREN

In Ihrem Schwerpunkt »Tools für Spieler« in der Ausgabe 08/2006 geben Sie den Tipp, per »msconfig« unnötige Systemdienste abzuschalten. Wie finde ich dieses Tool und welche Dienste kann ich gefahrlos deaktivieren?

Andreas Eckerle

GameStar Das kleine Konfigurationsprogramm msconfig finden Sie, indem Sie auf »Start/Ausführen« klicken, in das Feld »msconfig« (ohne Anführungsstriche) eingeben und drücken. Sollte bei Ihnen keine Schaltfläche »Ausführen« angezeigt werden, klicken Sie auf »Start/Einstellungen/Taskleiste und Startmenü«. Wechseln Sie nun in den Reiter »Startmenü« und klicken Sie auf »Anpassen« – im Menüfeld »Erweiterte Startmenüoptionen« setzen Sie dann den Haken bei »Ausführen anzeigen«. Im Reiter »Systemstart« von msconfig können Sie nun einfach per An- und Abwählen einzelnen Diensten den Systemstart erlauben oder verweigern. Im Karteireiter »Dienste« nehmen Sie auf weitere Hintergrundprogramme und -dienste Einfluss. Als Faustregel gilt dabei: Wenn Sie alle Dienste aktivieren, deren Hersteller »Microsoft Corporation« lautet, machen Sie nichts kaputt – aber längst nicht jeder Standarddienst ist auch auf jedem PC zwingend erforderlich. Am besten setzen Sie zunächst den Haken bei »Alle Microsoft-Dienste ausblenden« und testen dann,



Mit dem in Windows integrierten Tool **msconfig** beschleunigen Sie den Bootvorgang und sparen Systemressourcen.

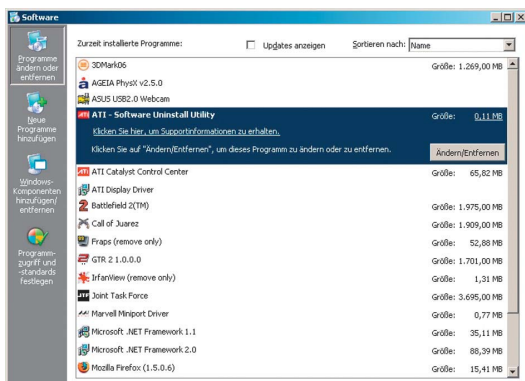
welche Dienste Sie abschalten können. Funktioniert ein Programm danach nicht mehr, wie es soll, aktivieren Sie einfach wieder den zugehörigen Dienst. Eine Liste fast aller Microsoft-Dienste inklusive deren Aufgaben finden Sie auf der Internetseite ➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **279**.

HARDWARE SICHER ENTFERNEN?

Unter Windows wird mir permanent das Icon »Hardware sicher entfernen« angezeigt, auch wenn ich gar keine USB-Geräte angeschlossen habe. Wofür ist diese Funktion und warum wird sie dauerhaft im Systray angezeigt?

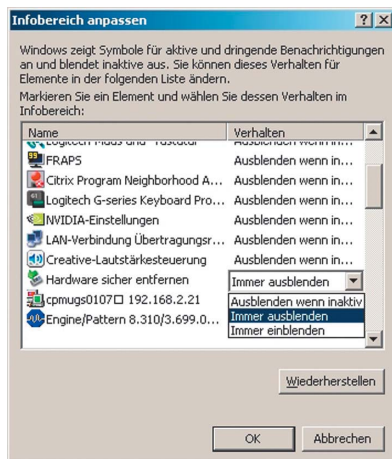
Maik Burghardt

GameStar Die ersten USB-Geräte verloren Daten, wenn sie einfach vom PC getrennt wurden. Um das Problem zu lösen, entwickelte Microsoft einen Sicherheitsmechanismus. Über die Funktion »Hardware sicher entfernen« wird das USB-Gerät deaktiviert und kann dann gefahrlos vom Rechner entfernt werden. Aktuelle USB-Geräte haben aber den Datenverlust meist im Griff, so dass sie auch ohne vorherige Deaktivierung einfach vom PC abgezogen



Die **Catalyst-Treiber** und das »Catalyst Control Center« für ATI-Grafikkarten deinstallieren Sie über die Windows-Systemsteuerung.

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN



Wenn Sie von Icons im System tray genervt sind, blenden Sie diese einfach aus.

werden können. Dass bei Ihnen das Icon dauerhaft aktiv ist, liegt vermutlich an Ihrer Festplatte. Haben Sie eine moderne SATA2-Festplatte, die »Hot Plugging« unterstützt, lässt sich die Festplatte im laufenden Betrieb vom PC trennen, ohne dass Daten verloren gehen. Wenn Sie das Icon loswerden möchten, blenden Sie es permanent aus. Klicken Sie dazu auf »Start/Einstellungen/Taskleiste und Startmenü« und auf den Button »Anpassen«. In diesem Menü sind alle Icons aufgelistet, die in der Taskleiste angezeigt werden können. Klicken Sie nun auf »Hardware sicher entfernen« und ändern Sie das Verhalten auf »Immer ausblenden«.

VOLLE LEISTUNG FÜR UNTERWEGS

Mein Notebook hat einen Pentium-M-Prozessor mit 1,73 GHz. Laut den Systemeigenschaften taktet er aber nur mit 768 MHz. Warum unterscheiden sich die Angaben des Herstellers so stark von den tatsächlichen Werten?

Christian Bosch

GameStar Um die Akkulaufzeit zu verlängern, drosseln Notebooks im Batteriebetrieb Prozessor und Grafikkarte. Zudem verfügen aktuelle CPUs über eine Art Leistungsmanagement. Das bedeutet, dass sie nur so schnell arbeiten, wie es die laufenden Programme erfordern. In Ihrem Fall taktet sich der Pentium M im Desktop-Betrieb von 1,73 GHz auf die angezeigten 768 MHz herunter. Negative Auswirkungen hat das aber keine. Starten Sie anspruchsvolle Programme wie Spiele oder Bildbearbeitungssoftware, erhöht sich automatisch die Taktfrequenz der CPU. Wenn Sie immer die maximale Leistung Ihres Notebooks nutzen wollen, müssen Sie die Stromsparmechanismen ausschalten. Entweder benutzen Sie dazu die vom Hersteller bereitgestellte Software oder

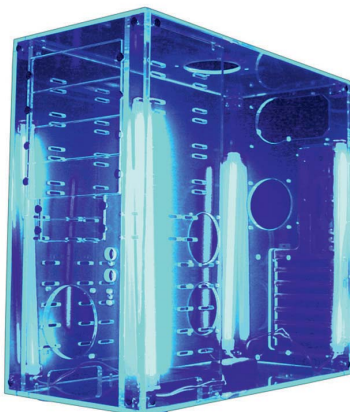
Sie aktivieren unter Windows dauerhaft die maximale Leistung. Dazu wählen Sie unter »Start/Einstellungen/Systemsteuerung/Energieoptionen« das Energieschema »Desktop«. Wichtig: Selbst dann steht nicht bei jedem Notebook die volle Leistung wie im Netzbetrieb zur Verfügung.

EMV-NORM

Mein neuer PC bekommt nicht nur ein modernes Innenleben, auch das Gehäuse wird erneuert. Auf meinen Streifen durch das Internet habe ich einige Gehäuse gefunden, die aus Plexiglas bestehen. Da ich LEDs im Innenteil meines PC verbauen will, würde ein durchsichtiges Gehäuse sehr schick aussehen. Verwirrt hat mich allerdings die Warnung: »Das Gehäuse verfügt über keine EMV-Abschirmung und ist nur für Showzwecke gedacht«. Was bedeutet das?

Maik Lehr

GameStar Das Gesetz der elektromagnetischen Verträglichkeit von Geräten (kurz EMVG) regelt die Abschirmung von elektronischen Produkten. Eine EU-Richtlinie beschreibt dies so: »...Die Fähigkeit eines Apparates, einer Anlage oder eines Systems, in der elektromagnetischen Umwelt zufrieden stellend zu arbeiten, ohne dabei selbst elektromagnetische Störungen zu verursachen, die für alle in dieser Umwelt vorhandenen Apparate, Anlagen oder Systeme unannehmbar wären«. Es soll also verhindert werden, dass beispielsweise ein PC den Monitor, die HiFi-Anlage oder den Fernseher in der Nähe durch elektromagnetische Strahlung beeinflusst. Normale PC-Gehäuse aus Metall schirmen den Rechner zuverlässig ab. Besteht das Gehäuse aber teilweise oder ganz aus Plexiglas, Acrylglas oder anderen nichtmetallischen Stoffen, ist der PC nur unzureichend abgeschirmt. Aus diesem Grund empfehlen wir den Einsatz dieser Gehäuse nicht. **HW**



PC-Gehäuse aus Acrylglas sehen schick aus, blockieren aber kaum elektromagnetische Strahlung.

STARTUP CONTROL STARTEN

Ich habe das Tool »Startup Control« aus der Ausgabe 09/2006 installiert. Wie kann ich das nützliche Helferlein starten?

GameStar Wenn Sie das Tool installiert haben, versteckt sich Startup Control in der Systemsteuerung. Gehen Sie per »Start/Einstellungen« dorthin und suchen Sie den Eintrag »Startup«. Per Doppelklick auf das Icon öffnet sich das Programm. Die Benutzer der Zip-Variante von Startup Control entpacken das Tool an einen Ort Ihrer Wahl und starten es dann einfach von dort. Wer es komfortabler mag, der legt sich eine Verknüpfung von Startup Control auf dem Desktop an. Dafür wählen Sie einfach per Rechtsklick auf die startup.exe den Eintrag »An Desktop senden«.

AGP-FRAGE

Mein Mainboard unterstützt nur AGP4x, meine Grafikkarte läuft aber auch mit 8x-AGP. Bremst mein Board die Karte aus?

GameStar In der Theorie verdoppelt sich der Datendurchsatz von 1 GByte/s bei Vierfach-AGP auf 2,1 GByte/s bei AGP8x. In der Praxis wirkt sich dieser Umstand jedoch nicht aus. Ihr Board legt Ihrer Karte also keine Fußfesseln an.

DUAL CHANNEL

Ich habe mir ein Dual-Channel-fähiges Mainboard und zwei Speicherriegel mit jeweils 512 MByte gekauft. In welche Slots muss ich die beiden Riegel setzen, und wie erkenne ich, dass der Dual-Channel-Modus aktiviert ist?

GameStar Die Dual-Channel-Steckplätze heben sich auf vielen Mainboards farblich von den normalen Slots ab. Stecken Sie die Riegel in zwei gleichfarbige RAM-Slots, so aktivieren Sie Dual Channel. In unterschiedlich eingefärbten Steckplätzen ist es nicht aktiv. Allerdings gibt es auch Hauptplatinen, bei denen die Farbgebung in die Irre führt – am sichersten ist stets ein Blick in die Anleitung. Sobald Sie den PC anschalten, beginnt die Arbeitsspeicherzählung. Darunter sehen Sie die »Memory Frequency«. Bei erfolgreichem Einbau der DIMMs steht dahinter »in Dual Channel Mode«.

SUBWOOFER STUMM

An meine Soundblaster 2 ZS habe ich das Teufel Concept E Magnum korrekt angeschlossen. Trotzdem bleibt der Subwoofer stumm. Haben Sie eine Lösung für mein Problem?

GameStar Klicken Sie mit der rechten Maustaste in der Taskleiste auf das Symbol »Creative-Lautstärkeregelung« und öffnen dann »Lautsprechereinstellungen«. Im erscheinenden Fenster drücken Sie auf »Bass-Management« und aktivieren die »Bassumleitung«. Mit der freigeschalteten »Crossover-Frequenz« bestimmen Sie, ab welcher Frequenz die Soundblaster 2 ZS Audiosignale von den Satelliten zum Subwoofer lenkt.

SO ERREICHEN SIE UNS

Schicken Sie Ihre Hardware- oder Technikfragen an folgende Adresse:

IDG Entertainment Verlag • Redaktion GameStar
Stichwort: TECHTELMECHTEL
Lyonel-Feininger-Straße 26 • 80807 München
oder per E-Mail an: tech@gamestar.de

Bitte geben Sie stets Ihre Systemkonfiguration an – das hilft uns bei der Fehlerdiagnose. Besonders wichtig sind Hardware, Grafikkarten-Treiber, DirectX-Version und Betriebssystem. Wir bemühen uns, möglichst jede Frage zu beantworten. Bitte haben Sie Verständnis, dass dies wegen der hohen Zahl an Zuschriften nicht immer gelingt. Fragen, die für die Mehrheit unserer Leser interessant sind, werden im TECHTELMECHTEL besprochen.

EINKAUFSFÜHRER

11/2006



IM SHOP AUF GAMESTAR.DE

AKTUELLER PREISVERGLEICH MIT ÜBER 100.000 PRODUKTEN!

QUICKLINK: [L52](#)

DATASTAR AUF GAMESTAR.DE

DIREKTER ZUGRIFF AUF ALLE AKTUELLEN HARDWARE-TESTS!

QUICKLINK: [L53](#)

Diesen Monat schaffen gleich drei Grafikkarten den Sprung in unsere Bestenlisten. Dazu fallen die Preise vieler Modelle – die Radeon X1900 XT von Sapphire wechselte sogar die Preisklasse und führt nun bei den PEG-Karten bis 400 Euro.

Die besten Selbstbau-Spielerechner



500-EURO-PC

Prozessor Sockel AM2	
UPDATE Athlon 64/3500+ Boxed	90 €
Prozessorkühler	
bei CPU mitgeliefert	0 €
Mainboard PCI Express	
UPDATE MSI K9N Neo-F	75 €
Arbeitsspeicher	
UPDATE 1x MDT DDR2-800 512 MByte	70 €
Grafikkarte PCI Express	
NEU Sapphire X1650 Pro / 256 MByte	120 €
Soundkarte	
Soundblaster Live! 24-Bit OEM	25 €
Festplatte	
Seagate 7200.9 80 GByte SATA	50 €
DVD-Laufwerk	
Toshiba SD-M2012	15 €
Gehäuse	
Asus TA-210 inkl. 350 Watt	70 €
Netzteil	
im Gehäuse mitgeliefert	0 €
GESAMTPREIS	515 €
Schnellere Grafikkarte	+80 €
NEU MSI Radeon RX1900 GT	200 €
Günstigere Soundkarte	-25 €
Onboard-Sound auf Mainboard	0 €

FAZIT Spieletauglicher PC mit ausgereiften Komponenten. Dank ausreichender Leistung mittelfristig ein fähiger Mitspieler.

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

1.000-EURO-PC

Prozessor Sockel AM2	
Athlon 64 X2/4200+	185 €
Prozessorkühler	
bei CPU mitgeliefert	0 €
Mainboard PCI Express	
UPDATE MSI K9N Neo-F	75 €
Arbeitsspeicher	
UPDATE 2x MDT DDR2-800 512 MByte	140 €
Grafikkarte PCI Express	
UPDATE Asus Extreme AX1900XT / 256 MB	280 €
Soundkarte	
Soundblaster Audigy 4 OEM	50 €
Festplatte	
Seagate 7200.9 250 GByte SATA	80 €
DVD-Brenner / DVD-Laufwerk	
NEC ND4570 / Toshiba SD-M2012	65 €
Gehäuse	
Antec Sonata 2 inkl. 450 Watt	120 €
Netzteil	
im Gehäuse mitgeliefert	0 €
GESAMTPREIS	995 €
Bessere Soundkarte	+50 €
Creative X-Fi Extreme Music	100 €
Günstigere Festplatte	-30 €
Seagate 7200.9 80 GByte SATA	50 €

FAZIT Sehr schneller Spiele-PC mit unschlagbarem Preis-Leistungs-Verhältnis durch Athlon 64 X2/4200+ und Radeon X1900 XT.

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

1.500-EURO-PC

Prozessor Sockel 775	
UPDATE Core 2 Duo E6600	310 €
Prozessorkühler	
bei CPU mitgeliefert	0 €
Mainboard PCI Express	
Asus P5NLI	110 €
Arbeitsspeicher	
2x MDT DDR2-800 2,0 GByte Kit	220 €
Grafikkarte PCI Express	
NEU EVGA 7900 GTX Superc. / 512 MB	460 €
Soundkarte	
Creative X-Fi Extreme Music	100 €
Festplatte	
Seagate 7200.9 250 GByte SATA	80 €
DVD-Brenner / DVD-Laufwerk	
NEC ND4570 / Toshiba SD-M2012	65 €
Gehäuse	
CoolerMaster Cavalier	70 €
Netzteil	
Be Quiet Dark Power Pro 450 W	80 €
GESAMTPREIS	1.495 €
Zweite Grafikkarte (SLI)	+460 €
NEU EVGA 7900 GTX Superc. / 512 MB	460 €
Günstigere Soundkarte	-50 €
Soundblaster Audigy 4 OEM	50 €

FAZIT Extrem schneller Spiele-Rechner mit fetter, zukunftssicherer Ausstattung. Dank SLI-Option viel Luft für zusätzliche Leistung.

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

IMMER AKTUELL

Auch PC-Hardware hat ein Verfallsdatum. Oft sind heutige Top-Geräte schon morgen Mittelklasse und übermorgen Auslaufmodelle. Aber nicht alle altern gleich schnell. Deshalb werten wir alle Geräte analog zur Lebenserwartung der jeweiligen Produktkategorie konsequent ab.

5 Punkte Abzug jährlich

3D-Karten, Notebooks, Kühler, CPUs, Mainboards, DVD-Laufwerke, RAM

1 Punkt Abzug jährlich

Mäuse, Gamepads, Lenkräder, Mauspads, TFTs/CRTs, Soundkarten, Headsets, Lautsprecher, Laufwerke

GRAFIKKARTEN

PEG BIS 200 €



1 Connect3D Radeon X1800 GT0

Note	Preis	Test in	Hotline
74 Punkte	170 €	10/06	(0214) 870 930

UPDATE sehr schnell, Shader 3.0 / Radeon X1800 GT / 256 MB

2 Gainward Bliss 7600 GT PCX

Note	Preis	Test in	Hotline
72 Punkte	150 €	06/06	(089) 898 990

UPDATE sehr schnell, Shader 3.0 / GeForce 7600 GT / 256 MByte

3 Point of View 7600 GT

Note	Preis	Test in	Hotline
68 Punkte	150 €	09/06	(0031) 402 629 292

UPDATE schnell, Shader 3.0 / GeForce 7600 GT / 256 MByte

4 Asus Extreme N6600GT Silencer

Note	Preis	Test in	Hotline
67 Punkte	180 €	02/06	(02102) 959 90

flott, passiv gekühlt / GeForce 6600 GT / 256 MByte

5 Sapphire Radeon X1650 Pro

Note	Preis	Test in	Hotline
66 Punkte	120 €	11/06	(01805) 727 744 32

NEU flott, leise / Radeon X1650 Pro / 256 MByte

PEG AB 200 €



1 Sapphire Radeon X1900 XTX

Note	Preis	Test in	Hotline
88 Punkte	360 €	04/06	(01805) 727 744 32

UPDATE extrem schnell, hörbar / Radeon X1900 XTX / 512 MByte

2 XFX Geforce 7950 GT 570 Extreme

Note	Preis	Test in	Hotline
87 Punkte	340 €	11/06	-

NEU sehr schnell, lautlos / Geforce 7950 GT / 512 MByte

3 Sapphire Radeon X1800 XT

Note	Preis	Test in	Hotline
84 Punkte	260 €	02/06	(01805) 727 744 32

sehr schnell, hörbar / Radeon X1800 XT / 512 MByte

4 MSI RX1900GT

Note	Preis	Test in	Hotline
83 Punkte	200 €	10/06	(01805) 251 521

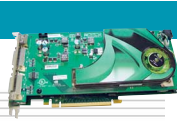
PREIS-TIPP sehr schnell, relativ leise / Radeon X1900GT / 256 MByte

5 EVGA Geforce 7900 GS Superclock

Note	Preis	Test in	Hotline
81 Punkte	230 €	11/06	(089) 189 049 11

NEU schnell, leise / Geforce 7900 GS / 256 MByte

PEG AB 400 €



1 XFX Geforce 7950 GX2 570M XXX

Note	Preis	Test in	Hotline
90 Punkte	600 €	08/06	-

schnellste 3D-Karte / Geforce 7950 GX2 / 1,0 GByte

2 Sapphire Radeon X1900 XTX Toxic

Note	Preis	Test in	Hotline
89 Punkte	450 €	08/06	(01805) 727 744 32

PREIS-TIPP extrem schnell, Wasserkühlung / Rad. X1900 XTX / 512 MB

3 Asus EN7950GX2

Note	Preis	Test in	Hotline
89 Punkte	520 €	09/06	(02102) 959 90

UPDATE extrem schnell / Geforce 7950 GX2 / 1,0 GByte

4 EVGA Geforce 7900 GTX Superclock

Note	Preis	Test in	Hotline
88 Punkte	460 €	07/06	(089) 189 049 11

UPDATE extrem schnell, leise / Geforce 7900 GTX / 512 MByte

5 Asus EN7800GT Dual

Note	Preis	Test in	Hotline
80 Punkte	500 €	01/06	(02102) 959 90

UPDATE schnell, hörbar / 2x Geforce 7800 GT / 2x 256 MByte

AGP



1 Gainward 7800 GS Silent 512MB

Note	Preis	Test in	Hotline
80 Punkte	320 €	07/06	(089) 898 990

UPDATE sehr schnell, flüsterleise / Geforce 7800 GS / 512 MB

2 EVGA Geforce 7800 GS CO Superclock

Note	Preis	Test in	Hotline
71 Punkte	290 €	04/06	(089) 189 049 11

UPDATE sehr schnell, Shader 3.0 / Geforce 7800 GS / 256 MB

3 XFX Geforce 7800 GS Extreme

Note	Preis	Test in	Hotline
71 Punkte	300 €	04/06	-

sehr schnell, Shader 3.0 / Geforce 7800 GS / 256 MB

4 MadmoxX X800 Pro Ultima

Note	Preis	Test in	Hotline
69 Punkte	240 €	01/05	(02131) 124 37 77

PREIS-TIPP sehr schnell, leise bis lautlos / Radeon X800 Pro / 256 MB

5 Aopen Aeolus 6800GT-DV256

Note	Preis	Test in	Hotline
64 Punkte	250 €	10/04	(02131) 124 37 77

sehr schnell, gute Ausstattung / Geforce 6800 GT / 256 MB

MAINBOARDS

SOCKEL AM2

ATHLON 64 / 64 X2 / 64 FX
SEMPRON

- 1 ASUS M2N32-SLI Deluxe Wireless**
Note Preis Test in Hotline
95 Punkte | 180 € | 09/06 | (02102) 959 90
sehr gut ausgestattet, schnell / Nforce 590 SLI / PCI Express
- 2 Foxconn C51XEM2AA**
93 Punkte | 160 € | 09/06 | (040) 471 103 691
UPDATE sehr schnell, Übertakter-Board / Nforce 590 SLI / PCI Express
- 3 MSI K9N SLI-2F**
83 Punkte | 100 € | 09/06 | (01805) 251 512
PREIS-TIPP lautlos, umfangreiches Bios / Nforce 570 SLI / PCI Express
- 4 Abit KN9 SLI**
83 Punkte | 140 € | 09/06 | (0031) 773 204 428
lautlos, Übertakter-Board / Nforce 570 SLI / PCI Express
- 5 Foxconn Winfast 6100M2MA**
69 Punkte | 60 € | 09/06 | (040) 471 103 691
UPDATE lautlos, stabil / Nvidia Nforce 430 / PCI Express

SOCKEL 939

ATHLON 64 / 64 X2 / 64 FX
OPTERON 1xx

- 1 DFI LAN Party UT nf4 SLI-DR Expert**
Note Preis Test in Hotline
91 Punkte | 120 € | 06/06 | (0031) 102 961 849
PREIS-TIPP extrem schnell, Übertakter-Board / Nforce 4 SLI / PCI Express
- 2 MSI K8N Diamond Plus**
90 Punkte | 170 € | 07/06 | (01805) 251 512
UPDATE sehr schnell, Übertakter-Board / Nforce 4 SLI / PCI Express
- 3 Asus A8R32-MVP Deluxe**
89 Punkte | 130 € | 06/06 | (02102) 959 90
UPDATE sehr schnell, lautlos / ATI Xpress Crossfire 3200 / PCI Express
- 4 Asus A8N-SLI Premium**
87 Punkte | 120 € | 06/06 | (02102) 959 90
sehr schnell, lautlos / Nvidia Nforce 4 SLI / PCI Express
- 5 Asus A8N-SLI Deluxe**
86 Punkte | 110 € | 02/05 | (02102) 959 90
extrem schnell, SLI / Nvidia Nforce 4 SLI / PCI Express

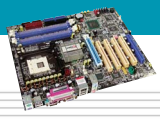
SOCKEL 775

PENTIUM D / 4 / CELERON
CORE 2 DUO

- 1 Asus P5W DH Deluxe**
Note Preis Test in Hotline
96 Punkte | 210 € | 09/06 | (02102) 959 90
lautlos / Core-2-Duo-fähig / Intel 975X / PCI Express
- 2 Asus P5WD2-E Premium**
94 Punkte | 195 € | 06/06 | (02102) 959 90
PREIS-TIPP sehr schnell / Core-2-Duo-fähig / Intel 975X / PCI Express
- 3 Asus P5N32-SLI Deluxe**
88 Punkte | 190 € | 06/06 | (02102) 959 90
extrem schnell / Nforce 4 x16 Intel Edition / PCI Express
- 4 Intel D975XBX**
86 Punkte | 260 € | 03/06 | (069) 950 960 99
Crossfire-/Core-2-Duo-Unterstützung / Intel 975X / PCI E.
- 5 Gigabyte G1-Turbo**
85 Punkte | 230 € | 06/06 | (01803) 428 468
Übertakter-Board / Core-2-Duo-fähig / Intel 975X / PCI E.

SOCKEL 478

PENTIUM 4 / CELERON



- 1 Asus P4C800 Deluxe**
Note Preis Test in Hotline
80 Punkte | 160 € | 01/04 | (02102) 959 90
schnell, lautlos, gut ausgestattet / Intel i875P / AGP
- 2 Aopen AX4SPE Max 2**
76 Punkte | 110 € | 06/03 | (02131) 124 37 77
schnell, gut ausgestattet, lautlos / Intel i865P / AGP
- 3 Asus P4P800**
70 Punkte | 80 € | 08/03 | (02102) 959 90
PREIS-TIPP schnelles und stabiles Board, lautlos / Intel i865PE / AGP
- 4 Gigabyte 8KNXP**
69 Punkte | 190 € | 11/03 | (01803) 428 468
UPDATE stabil und extrem gut ausgestattet / Intel i875P / AGP
- 5 Intel D875PBZLK**
66 Punkte | 160 € | 06/03 | (069) 950 960 99
sehr zuverlässig, schnell und lautlos / Intel i875P / AGP

SOUND

SOUNDKARTEN



- 1 Soundblaster X-Fi Elite Pro**
Note Preis Test in Hotline
92 Punkte | 280 € | 10/05 | (0035) 143 800 00
perfekter Klang und dicke Ausstattung, EAX 5.0
- 2 Soundblaster Audigy 4 Pro**
88 Punkte | 250 € | 03/05 | (0035) 143 800 00
toller Klang, umfangreiche Ausstattung, EAX 4.0
- 3 Soundblaster Audigy 2 ZS Platinum Pro**
88 Punkte | 250 € | 12/03 | (0035) 143 800 00
sehr guter Klang, umfangreiche Ausstattung, EAX 4.0
- 4 Soundblaster X-Fi Extreme Music**
85 Punkte | 100 € | 10/05 | (0035) 143 800 00
PREIS-TIPP überragender Raumklang, erste Wahl für Spieler, EAX 5.0
- 5 Soundblaster Audigy 2 ZS**
83 Punkte | 90 € | 04/04 | (0035) 143 800 00
sehr guter Klang, schnell in Spielen, EAX 4.0

SURROUND-SETS



- 1 Teufel Concept G THX 7.1**
Note Preis Test in Hotline
92 Punkte | 300 € | 01/05 | (030) 300 93 00
exzellenter Klang, extrem pegelfest, 8 Endstufen
- 2 Teufel Concept E Magnum**
90 Punkte | 150 € | 11/05 | (030) 300 93 00
UPDATE exzellenter Klang, extrem pegelfest, sehr günstig
- 3 Creative Gigaworks S750**
88 Punkte | 400 € | 01/04 | (0035) 143 800 00
Spitzenklang bei Spielen, Filmen und Musik
- 4 Creative Gigaworks Gamer G500 THX**
87 Punkte | 220 € | 02/06 | (0035) 143 800 00
UPDATE guter Surround-Klang, pegelfest, knackiger Bass
- 5 Teufel Concept E**
80 Punkte | 100 € | 10/05 | (030) 300 93 00
PREIS-TIPP sehr guter Raumklang, pegelfest, extrem günstig

2.1-BOXEN



- 1 Teufel Concept C**
Note Preis Test in Hotline
88 Punkte | 120 € | 09/06 | (030) 300 93 00
bester 2.1-Klang, saubere Verarbeitung, fetter Bass
- 2 Creative Labs I-Trigue L-3600**
83 Punkte | 110 € | - | (0035) 143 800 00
Spitzen-Sound in ansprechendem Design
- 3 Logitech Z-3**
77 Punkte | 55 € | - | (069) 920 321 65
sehr guter Klang, gute Verarbeitung
- 4 Logitech Z-2200 THX**
74 Punkte | 130 € | - | (069) 920 321 65
sehr guter Klang, aber mäßige Verarbeitung
- 5 Creative Labs Inspire T3000**
68 Punkte | 45 € | - | (0035) 143 800 00
PREIS-TIPP guter Klang, Kabelfernbedienung

HEADSETS



- 1 Sennheiser PC 165 USB**
Note Preis Test in Hotline
91 Punkte | 120 € | 12/05 | (0511) 542 67 96
UPDATE druckvoller Bass, USB Soundkarte, tolle Sprachqualität
- 2 Sennheiser PC 160**
88 Punkte | 70 € | 07/05 | (0511) 542 67 96
UPDATE seidige Höhen, satte Bässe, rauscharmes Mikrofon
- 3 Raptor-Gaming H1**
87 Punkte | 100 € | 10/06 | (01907) 064 000
toller Klang, gute Sprachverständlichkeit, Klinke & USB
- 4 Plantronics Gamecom Pro 1**
86 Punkte | 70 € | 06/05 | (0800) 932 34 00
guter Klang, rauscharmes Mikrofon, USB
- 5 Plantronics .Audio 350**
80 Punkte | 35 € | 09/06 | (0800) 932 34 00
PREIS-TIPP exzellente Sprachqualität, Kabelfernbedienung, leicht

EINGABEGERÄTE

MÄUSE



- 1 Razer Copperhead**
Note Preis Test in Hotline
95 Punkte | 60 € | 03/06 | (0180) 512 51 33
hoch präzise, konfigurierbarer Abtastrate, interner Speicher
- 2 Logitech MX518**
93 Punkte | 45 € | 05/05 | (069) 920 321 65
PREIS-TIPP sehr hohe Präzision mit konfigurierbarer Abtastrate
- 3 Razer Diamondback**
91 Punkte | 45 € | 12/04 | (0180) 512 51 33
extrem präzise und schnell, hohe Auflösung
- 4 Logitech G5**
91 Punkte | 60 € | 03/06 | (069) 920 321 65
extrem präzise mit konfigurierbarer Abtastrate
- 5 Logitech G3**
88 Punkte | 50 € | 09/06 | (069) 920 321 65
extrem präzise, auch für Linkshänder geeignet

MAUSPADS



- 1 Gamers Wear Slickride**
Note Preis Test in Hotline
88 Punkte | 20 € | 06/06 | (0821) 907 96 14
extrem präzise, sehr guter Halt
- 2 Kryptec X-Board V2**
87 Punkte | 15 € | 03/05 | (02275) 915 930
PREIS-TIPP stabiles Hartplastik-Pad, gute Oberfläche
- 3 Ratpadz Ratpad GS**
87 Punkte | 20 € | 08/06 | (0521) 875 10 13
gute Oberfläche, Handaussparung, Hartplastik
- 4 Compad Speedpad**
87 Punkte | 20 € | 02/03 | (0761) 585 36 67
kaum Reibungswiderstand, Hartplastik
- 5 Razer Exactmat**
87 Punkte | 30 € | 11/04 | (01805) 125 133
UPDATE zwei tolle Oberflächen, absolut rutschfest

GAMEPADS



- 1 Microsoft Xbox 360 Controller**
Note Preis Test in Hotline
85 Punkte | 30 € | 03/06 | (0800) 181 29 68
UPDATE präzise, auch für Xbox 360, zwei analoge Schultertasten
- 2 Thrustmaster Wireless Dual Trigger**
81 Punkte | 30 € | 03/06 | (09123) 965 80
UPDATE Funkübertragung, Force feedback, präzise
- 3 Logitech Cordless Rumblepad 2**
81 Punkte | 40 € | 03/06 | (069) 920 321 65
gummierter Griff, präzise, Vibrations-Feedback
- 4 Logitech Rumblepad 2**
79 Punkte | 25 € | 01/05 | (069) 920 321 65
gummierter Griff, präzise, Vibrations-Feedback
- 5 Saitek P2600 Rumble**
77 Punkte | 20 € | 03/06 | (089) 546 757 0
PREIS-TIPP Force Feedback, sehr präzise, gummierter Griff

LENKRÄDER



- 1 Thrustmaster F1 Force Feedback**
Note Preis Test in Hotline
83 Punkte | 170 € | 01/03 | (09123) 965 80
exzellentes Force Feedback, Ferrari-Optik
- 2 Logitech Momo Racing FF**
82 Punkte | 120 € | 02/05 | (069) 920 321 65
gutes Force Feedback, tolle Pedale
- 3 Thrustmaster Rallye GT Pro FF**
80 Punkte | 95 € | 03/06 | (09123) 965 80
sehr gutes Force Feedback, fünf Achsen, stabil
- 4 Speedlink 4in1 Leather FF Wheel**
76 Punkte | 65 € | 02/05 | (01805) 125 133
PREIS-TIPP sehr stabil, sehr gute Pedale
- 5 Thrustmaster Enzo Ferrari 2-in-1**
70 Punkte | 40 € | 02/05 | (09123) 965 80
schönes Lenkrad mit solider Verarbeitung

*SH: Sonderheft

MONITORE

17-ZOLL-TFTs



- 1 NEC Multisync 70GX2**
 Note Preis Test in Hotline
 91 Punkte | 310 € | 08/06 | (089) 996 990
 voll spielefähig, brillante Farben, 4 USB-Ports, DVI
- 2 NEC Multisync LCD1770NX**
 90 Punkte | 260 € | 03/05 | (089) 996 990
 voll spielefähig, höhenverstellbar
- 3 Samsung Syncmaster 730BF**
 87 Punkte | 250 € | 08/06 | (01805) 121 213
 voll spielefähig, kräftige Farben
- 4 Hyundai Q70U**
 87 Punkte | 270 € | 08/06 | (06146) 90 40
 voll spielefähig, höhenverstellbar, gute Interpolation
- 5 Sony HT75W**
 87 Punkte | 420 € | 07/05 | (069) 950 863 19
 voll spielefähig, TV-Tuner, Breitbild-Format

19-ZOLL-TFTs



- 1 NEC Multisync 90GX2**
 Note Preis Test in Hotline
 92 Punkte | 370 € | 02/06 | (089) 996 990
 UPDATE extrem schnell, gestochen scharf, 4 USB-Ports, DVI
- 2 Asus PG191**
 91 Punkte | 420 € | 10/06 | (02102) 959 90
 extrem schnell, gute Interpolation, DVI, Subwoofer
- 3 Samsung Syncmaster 930BF**
 87 Punkte | 280 € | 09/05 | (01805) 121 213
 PREIS-TIPP extrem schnell, DVI, gute Verarbeitung
- 4 Benq FP93GX**
 85 Punkte | 300 € | 08/06 | (0800) 114 65 88
 UPDATE extrem schnell, sehr gute Helligkeitsverteilung
- 5 Viewsonic VX922**
 84 Punkte | 320 € | 08/06 | (02154) 918 80
 voll spielefähig, DVI, gute Verarbeitung

TFTs > 19 ZOLL



- 1 NEC 20WGX2**
 Note Preis Test in Hotline
 93 Punkte | 550 € | 11/06 | (089) 996 990
 NEU voll spielefähig, 16:10-Breitbild, sehr scharf / 20,1 Zoll
- 2 Dell Ultrasharp 3007WFP**
 85 Punkte | 2.000 € | 05/06 | (0800) 686 33 55
 UPDATE spielefähig, 16:10-Breitbild, tolle Farben / 30 Zoll
- 3 NEC LCD2170NX**
 82 Punkte | 780 € | 01/06 | (089) 996 990
 UPDATE spielefähig, gute Farben, gute Verarbeitung / 21 Zoll
- 4 Samsung Syncmaster 205BW**
 81 Punkte | 380 € | 10/06 | (01805) 121 213
 PREIS-TIPP voll spielefähig, 16:10-Breitbild / 20,1 Zoll
- 5 Dell 2405FPW**
 80 Punkte | 1.050 € | 01/06 | (0800) 686 33 55
 UPDATE spielefähig, USB-Ports, 16:10-Breitbild / 24 Zoll

CRTs > 19 ZOLL



- 1 Iiyama Vision Master Pro 513**
 Note Preis Test in Hotline
 90 Punkte | 520 € | - | (0800) 100 34 35
 flach, brillante Farben / 22 Zoll
- 2 Samsung 1100DF**
 89 Punkte | 390 € | - | (01805) 121 213
 PREIS-TIPP sehr hohe Auflösung, Flachbildröhre / 21 Zoll
- 3 Iiyama Vision Master 506**
 86 Punkte | 490 € | - | (0800) 100 34 35
 kräftigen Farben / 21 Zoll
- 4 Viewsonic G220F**
 85 Punkte | 440 € | - | (0800) 171 74 30
 flach, sehr gute Konvergenz / 21 Zoll
- 5 CTX EX1300F**
 70 Punkte | 460 € | 04/03 | (089) 427 207 05
 satte Farben / 21 Zoll

KÜHLER

PROZESSOREN



- 1 Noiseblocker Coolscaper SX-1**
 Note Preis Test in Hotline
 91 Punkte | 60 € | - | (02103) 255 711
 570 g / Sockel 754, 939, 940
- 2 Thermalright XP-120**
 90 Punkte | 45 € | - | (04392) 916 10
 528 g / Sockel 754, 939, 940
- 3 Thermalright XP-90C**
 89 Punkte | 45 € | - | (04392) 916 10
 690 g / Sockel 754, 939, 940
- 4 Aerocool GT-1000**
 88 Punkte | 35 € | - | (00886) 286 981 088
 PREIS-TIPP 766 g / Sockel A, 754, 939
- 5 Zalman CNPS 7000B-CU 3200**
 87 Punkte | 30 € | - | (01805) 905 071
 755 g / Sockel A, 754, 939

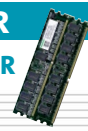
GRAFIKKARTEN



- 1 Zalman VF900-Cu LED**
 Note Preis Test in Hotline
 91 Punkte | 35 € | 10/06 | (01805) 905 071
 sehr hohe Kühlleistung, passt auf viele Grafikkarten
- 2 Arctic Cooling Accelero X2**
 85 Punkte | 20 € | 10/06 | -
 PREIS-TIPP hohe Kühlleistung, sehr leise, passt nicht auf jede Karte
- 3 Silenx Ixtrema GPU-Cooler Cu**
 82 Punkte | 30 € | 10/06 | (0043) 189 022 19
 gute Kühlleistung, passt auf viele Grafikkarten
- 4 Titan Eagle TTC-CSC82TB**
 76 Punkte | 25 € | 10/06 | (02433) 940 180
 gute Kühlung, kompatibel, schlechte RAM-Kühler
- 5 Thermalright V1-Ultra**
 64 Punkte | 45 € | 10/06 | (04392) 916 10
 solide Kühlleistung, fummelige Montage

ARBEITSSPEICHER

512 MB DDR1-SPEICHER



- 1 Kingmax 512MB DDR500**
 Note Preis Test in Hotline
 88 Punkte | 60 € | - | (04421) 913 11 70
 PREIS-TIPP CAS Latency 2,5, DDR500
- 2 Kingston HyperX KHX4000/512**
 87 Punkte | 65 € | - | (00800) 801 280 12
 UPDATE CAS Latency 3, DDR500
- 3 Corsair CMX512-4000Pro**
 86 Punkte | 85 € | - | (001) 800 205 4657
 UPDATE CAS Latency 3, DDR500
- 4 Corsair CMX512-3700**
 85 Punkte | 115 € | - | (001) 800 205 4657
 CAS Latency 3, DDR466
- 5 OCZ PC3500 Enhanced Latency**
 84 Punkte | 110 € | - | (0731) 509 48 78
 CAS Latency 2, DDR433

512 MB DDR2-SPEICHER



- 1 Corsair CM2X512-5300C4 Pro**
 Note Preis Test in Hotline
 84 Punkte | 80 € | - | (001) 800 205 4657
 UPDATE CAS Latency 4, DDR2-667
- 2 G.E.I.L. GX25124300X**
 83 Punkte | 60 € | - | (001) 626 961 68 66
 CAS Latency 4, DDR2-533
- 3 Kingston KVR533D2N4/512**
 82 Punkte | 50 € | - | (00800) 801 280 12
 PREIS-TIPP CAS Latency 4, DDR2-533
- 4 Infineon 512 MByte DDR2-533**
 81 Punkte | 60 € | - | (0911) 654 42 62
 CAS Latency 4, DDR2-533
- 5 Corsair VS512MB533D2**
 80 Punkte | 45 € | - | (001) 800 205 7657
 CAS Latency 4, DDR2-533

LAUFWERKE

DVD-ROM



- 1 Lite-On LTD-166S**
 Note Preis Test in Hotline
 89 Punkte | 20 € | - | (03140) 295 75 12
 PREIS-TIPP sehr schnell, gute Fehlerkorrektur
- 2 Toshiba SD-M2012**
 87 Punkte | 15 € | - | (0800) 182 94 71
 flottes und zuverlässiges Laufwerk
- 3 LG GDR-8161B**
 85 Punkte | 25 € | - | (02163) 988 910
 sehr gute Fehlerkorrektur, schnell
- 4 Teac DV-516E**
 83 Punkte | 20 € | - | (01805) 999 588
 zuverlässig, gute Fehlerkorrektur
- 5 MSI MS-8216**
 83 Punkte | 25 € | - | (069) 408 931 91
 hohe Lesegeschwindigkeit

DVD-BRENNER



- 1 Plextor PX-716SA**
 Note Preis Test in Hotline
 84 Punkte | 110 € | 07/05 | (032) 272 555 22
 UPDATE wie Plextor PX-716A, aber mit Serial-ATA-Anschluss
- 2 TDK 1616N**
 83 Punkte | 120 € | 11/04 | (0800) 181 05 85
 UPDATE schnellster Dual-Layer-Brenner, schickes Design
- 3 Toshiba SD-5472**
 81 Punkte | 60 € | 01/06 | (0800) 182 94 71
 PREIS-TIPP schneller Dual-Layer-Brenner, gute DVD+R-Qualität
- 4 TRAXDATA ND-3500A**
 81 Punkte | 90 € | 11/04 | (02162) 951 661
 UPDATE schneller Dual-Layer-Brenner, sehr flott
- 5 Plextor PX-716A**
 80 Punkte | 115 € | 01/05 | (032) 272 555 22
 schneller Dual-Layer-Brenner, sehr flott

SPIELE-NOTEBOOKS

BIS 1.500 €



- 1 Asus A61M-AP007**
 Note Preis Test in Hotline
 70 Punkte | 1.500 € | 09/06 | (02101) 959 90
 Core Duo T2400, GeForce 7600 (512MB)
- 2 Asus A6JAQ001**
 66 Punkte | 1.300 € | 04/06 | (02101) 959 90
 UPDATE Core Duo T2300, Radeon Mobility X1600 (256MB)
- 3 Gericom 1st Supersonic**
 53 Punkte | 1.280 € | 05/05 | (01805) 968 950
 PREIS-TIPP Pentium M/1,73 GHz, GeForce Go 6600 (128 MB)
- 4 Asus A6Q00VA**
 52 Punkte | 1.300 € | 09/05 | (02101) 959 90
 Pentium M/1,86 GHz, Mobility Radeon X700 (128 MB)
- 5 Benq Joybook R55**
 51 Punkte | 1.100 € | 08/06 | (09001) 23 67 33
 Core Duo T2300, GeForce Go 7400 (128 MB)

AB 1.500 €



- 1 Dell XPS M1710**
 Preis Test in Hotline
 84 Punkte | 2.800 € | 10/06 | (01805) 224 465
 Core Duo T2600, GeForce Go 7900 GTX (512 MB)
- 2 Cyber-System DR19**
 84 Punkte | 3.800 € | 06/06 | (040) 271 467 010 06
 Turion 64 ML 4412, 4 GHz, 2x GF Go 7800 GTX (2x 256 MB)
- 3 Alienware Aurora m7700**
 81 Punkte | 4.300 € | 05/06 | (0800) 100 50 79
 Athlon 64 FX-5712, 8 GHz, GeForce Go 7800 GTX (256 MB)
- 4 Toshiba Qosimo G30**
 72 Punkte | 2.500 € | 06/06 | (01805) 231 632
 UPDATE Core Duo (2x2,0 GHz), GeForce Go 7600 (256 MB)
- 5 Wortmann Terra Anima M 1750**
 63 Punkte | 1.750 € | 06/06 | (05744) 94 40
 PREIS-TIPP Pentium M 740/1,73 GHz, Radeon X800 XT (256 MB)

NIN?
JA!

Fabian Siegmund
fabian@gamestar.de

INHALT

Weiterspielen	166
Mods	167
Oblivion-Plugins	168
GameStar-Clanliga	170
Patch-Tests	172
Kurztipps	173
Tipps & Tricks:	
Company of Heroes	177

Mal bitte alle kurz die Hand heben, die schon immer mal ein Ninja sein wollten. Ach, Sie da hinten? Ha, reingefallen! Ninjas heben nie die Hände, weil sie sich nie ergeben! Damit Sie die Schattenkrieger besser kennenlernen, verschreibe ich Ihnen jetzt erstmal zwei Spiele, in denen jede Menge Ninjas vorkommen. Zuerst einmal sollten Sie die Grundlagen des Superkämpfer – Daseins lernen: Ninjas müssen flink, geschickt und doch geduldig sein. Wenn Sie also alle 500 Levels des kniffligen Freeware-Spiels **N** gemeistert haben, dürfte Ihre Hand-Augen-Koordination der eines Ninjas entsprechen, Ihre Geduld und Ausdauer die der Schattenkrieger sogar übersteigen. Anschließend können Sie sich aufmachen, selbst ganze Ninja-Heere zu befehligen – mit der Mod **Rising Sun** für **Age of Empires 3**. Hier lernen Sie die wichtigste Ninja-Regel: Die gepanzerten Samurai vorne die Dreckarbeit machen lassen, von hinten Messer werfen, und bevor eine Niederlage droht: ganz schnell abhauen!

BATTLEFIELD 2
SANDBOX

Ein Hubschrauber-Landeplatz à la **Sandbox**.

»Sandbox« heißt auf Deutsch Sandkasten. In **Sandbox** für **Battlefield 2** bauen Sie Burgen – oder basteln, wozu auch immer Sie Lust haben. Das Programm wurde von der Sir Community entwickelt, einem Clan, der für seine **Battlefield**-Stuntvideos bekannt ist. **Sandbox** ist eine Mischung aus Mod und Editor. Sie dürfen während einer laufenden Partie Objekte in die Karte einfügen; die Bausteine können Sie drehen und wenden, wie Sie wollen.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/2802

RED ORCHESTRA
MAN SPRICHT RUSSISCH

Red Orchestra ist mittlerweile ein kommerzielles Produkt, seinen Wurzeln in der Mod-Szene bleibt der Weltkriegs-Shooter aber treu: Das Spiel wird ständig verbessert. Das neueste Update beseitigt einige Bugs und enthält eine zusätzliche Waffe, das deutsche halbautomatische Gewehr G41; dazu kommen überarbeitete Laufanimatoriken und komplett neue, russische Sprachausgabe für die Sowjetsoldaten.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/2801

HEROES 5
KARTENEDITOR

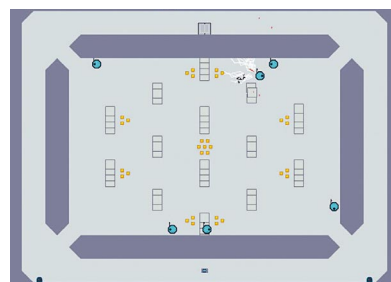
Der **Editor** verspricht eine kommende Kartenflut.

Mitte September hat Ubisoft mit dem 51 MB großen Patch 1.3 für **Heroes of Might & Magic 5** einen Karteneditor für das Rundenstrategie-Spiel nachgereicht. Mit dem gut zu bedienenden Baukasten füllen Sie die Kartenauswahl des Hauptprogramms auf. Gleichzeitig liefert der Patch auch gleich vier Mehrspieler-Maps mit. Außerdem gibt's den neuen Modus »Dreier-Duell«, bei dem Sie drei Helden in Einzelschlachten gegen Mitspieler antreten lassen.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/2821

UT 2007
MOD-WETTBEWERB

Tripwire Interactive gewannen mit ihrer Mod **Red Orchestra** den »Make Something Unreal Contest 2004« des **Unreal Tournament**-Entwicklerstudios Epic. Der Lohn: 50.000 Dollar und Lizenzen für die Unreal Engine 2 und 3. Damit schafften sie den Sprung in die Professionalität. Im nächsten Jahr soll es auch zu **UT 2007** etwas Vergleichbares geben, verriet uns Mark Rein, Chef von Epic. **UT**-Modder sollten also schon jetzt mit den Planungen beginnen.

FREEWARE-SPIEL
N

Pech gehabt: Unser **Ninja** wird gegrillt.

Ninjas können alles! Klettern, kämpfen, Schwerter schwingen – alles! Aber jeder Ninja fängt mal klein an. Wie im Freeware-Spiel **N**. Da sind die Schattenkrieger nämlich nur wenige Pixel hoch. Entsprechend können die auch nur hüpfen und rennen: **N** ist ein simples Jump&Run. Na, ganz so simpel dann auch wieder nicht: Ihr Ninja muss unter Zeitdruck einen in einem Hindernisparcours versteckten Schalter finden, so die Tür zum nächsten Level öffnen und entkommen, ohne von den vielen Fallen und Gegnern ragdoll-animiert gesprengt, erschossen oder gegrillt zu werden. **N** enthält 500 Levels, eingeteilt in 100 Episoden. Nach jeder wird gespeichert, doch bis Sie eine gemeistert haben, können Stunden vergehen – **N** ist nicht nur suchterregend, sondern auch sehr knifflig. Wenn Sie mal nicht weiterkommen, bestaunen Sie die Internet-Bestenliste. Dort finden Sie Replays der schnellsten Ninjas. Oder Sie schauen sich Wiederholungen Ihrer Fehlversuche an. Daraus lernen Sie allerdings nur eins: Ninjas können wohl doch nicht alles.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/2803



Penetration vom Feinsten: Wir schießen uns den Weg zur **Zitadelle** frei.



DVD:
· Penetration
V1.0,
Half-Life 2

HALF-LIFE 2 PENETRATION

Echte Helden haben ja nie Feierabend. Strandurlaub für Weltenretter ist nicht drin. Kaum ist der Feind besiegt, das ultimative Böse ausgerottet, geht's weiter zum nächsten Hilfeschrei. So geht es auch Gordon Freeman, der heroischen Brillenschlange aus **Half-Life 2**. Nicht nur die Spieleschmiede Valve schickt ihn in **Episode 1** und demnächst **Episode 2** wieder auf die Piste, auch die Fans gönnen ihm keine Pause. **Penetration** heißt das neueste Abenteuer, in dem der Brecheisenschwinger wieder einmal gegen Combine und Konsorten vorrückt. Der G-Man rekrutiert ihn, um die Zitadelle in City 18 zu infiltrieren. Darin befindet sich nämlich ein Dimensionstor in die Combine-Welt, in der Sie den Chef der Außerirdischen erledigen sollen. Der Kofferträger setzt Sie aber nicht direkt vor dem Turm ab, sondern einige Kilometer außerhalb der Stadt. Zu Beginn reisen Sie daher noch mit dem Buggy über Küstenstraßen, danach geht es per pedes durch Schluchten in die verwüstete Stadt, bis Sie sich in die Zitadelle vorkämpfen. Die einzelnen Levels sehen fantastisch aus, eine gute Musikkulisse untermauert die Ereignisse dabei stimmungsvoll. Die Passagen in der Combine-Welt haben die Modder zwar noch nicht fertig, bis dahin erwartet Sie aber eine spannende Einzelspieler-Erfahrung. Gönnen Sie Gordon danach doch erstmal ein bisschen Urlaub.

PENETRATION

Einzelspieler-Mod für Half-Life 2

keine offizielle Homepage [QUICKLINK: 2801](#)

VERSION 1.0 GRÖSSE 66 MByte

OBLIVION BURG RABENSTOLZ



Wer **Rabenstolz** befreit, wird selbst Burgherr.

Entschuldigung, ich habe meine Burg verloren: Eine Räuberbande hat den Adligen Heron de Mende aus dessen Festung geworfen. In der deutschen Mod **Burg Rabenstolz** für **Oblivion** helfen Sie ihm dabei, das Gemäuer zurückzuerobern. Die neue Quest deklariert die offiziellen **Oblivion**-Plugins (siehe Seite 168): In einer mehrteiligen Aufgabenreihe besuchen Sie neu gebaute Orte wie die eindrucksvolle Burg selbst, finden praktische Ausrüstung (etwa die neue Knorrwurzel-Klasse für Waffen und Rüstungen) und bekommen eine Geschichte mit Wendungen erzählt – und das mit durchgehender Sprachausgabe. Die deutschen Sprecher sind dabei weitgehend professionell und fügen sich nahtlos ins Spiel ein. Dazu kommen Abwechslungen wie eine Schleicheinlage in einer Mine. Das alles macht **Burg Rabenstolz** zur bislang besten deutschen Story-Mod.

BURG RABENSTOLZ

Story-Mod für Elder Scrolls 4: Oblivion

<http://scaresoft.de/joomla> [QUICKLINK: 2794](#)

VERSION 1.0 GRÖSSE 79 MByte

AGE OF EMPIRES 3 RISING SUN



Unsere **Samurai** metzeln Indianer nieder.

Cowboys findet jeder cool. Ninjas ebenfalls. Ob Cowboys und Ninjas einander auch gemocht hätten, ist indes fraglich. Immerhin lebten die auf unterschiedlichen Kontinenten. Die Entwickler von **Rising Sun** für **Age of Empires 3** schert das wenig: Hier erobern Sie Nordamerika mit der japanischen Armee des Mittelalters. An vorderster Front: Die gepanzerten Samurai, die alles in Stücke hauen, was ihnen zu nahe kommt. Die Ninjas hantieren mit Wurfmessern, halten dafür aber nicht so viel aus wie die Samurai. Völlig ohne Rüstung kommen die Shaolin-Mönche daher. Die kloppen jeden Infanteristen ruckzuck kaputt und heilen sich selbst, gegen Gebäude sind sie aber völlig machtlos. Apropos Gebäude: Bislang gibt's nur ein japanisches Haus in **Rising Sun**, die Holz produzierende Bambusfabrik, weitere sollen aber demnächst folgen. **ROB FAB CS**

RISING SUN

Einheiten-Mod für Age of Empires 3

<http://risingsun.clansdf.com> [QUICKLINK: 2799](#)

VERSION 0,2 GRÖSSE 6 MByte

Was soll ich mit dem Pferdepanzer?

OBLIVION-PLUGINS

Zum Rollenspiel-Hit Oblivion erscheinen fast jeden Monat offizielle Plugins. Die Mini-Extras kosten Geld – und taugen wenig.

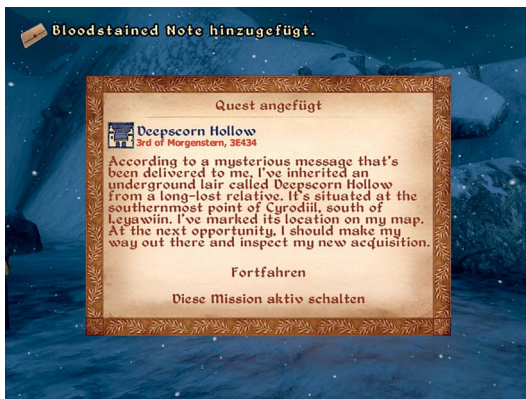
Kein Riesenreich ist so groß, als dass nicht noch mehr hinein passen würde: Seit April veröffentlicht Bethesda in unregelmäßigen Abständen offizielle Mini-Erweiterungen für das äußerst erfolgreiche Rollenspiel **Oblivion**. Die »Plugins« genannten Zusatzinhalte sollen Fans nachträglich das Portemonnaie öffnen, denn sie kosten Geld: Je nach Umfang zwischen einem und drei Dollar, also rund 80 Cent bis 2,50 Euro. Wir haben die derzeit sieben erhältlichen Plugins gespielt und beurteilt – kaum eines ist seinen Preis wert.

Noch mehr Häuser

Der größte Teil der Erweiterungen fügt neue Orte irgendwo in Cyrodiil ein, zu denen immer eine Quest führt. Nur selten gehört zu den frischen Zielen auch eine eigene Grafik, meist durchforsteten Sie recycel-



Die meisten Plugins fügen neue Orte oder Zugänge in die Welt ein – hier etwa das **Tor zum Thieves Den** unter Schloss Anvil.



Nachdem Sie die Plugins installiert haben, erscheint im Spiel automatisch eine **Nachricht** – allerdings nur in Englisch.

te Dungeon-Designs und Räume aus dem Hauptspiel. Bethesda nutzt die Plugins nicht, um neue Spielelemente in **Oblivion** einzubauen, sondern als Spielhilfe und Variation bekannter Aufgaben. Von den zwei neuen Quests ist eine anspruchslos (The Orrery), die andere gewöhnlich (Mehrunes' Razor). Dafür unterstreicht Bethesda die Nutzlosigkeit der bestehenden Heldenhäuser in **Oblivion** dadurch, dass die drei zukaufbaren Anwesen ungleich sinnvoller sind – aber eben kostenpflichtig. Magier, Diebe und böse Charaktere bekommen ordentliche neue Heimstätten, deren Balance allerdings seltsam anmutet: Einerseits profitieren nur junge Recken wirklich von den hilfreichen Angeboten in den Unterschlupfen, andererseits können sich erst hochlevelige Helden die horrenden Preise für die Einrichtung leisten. Vollends nach Geldschneiderei schmeckt die Pferdepanzerung, die nicht mehr als ein Schmuckgegenstand ist. Die neuen Zauberbücher geben dem Spiel zwar keine zusätzlichen Magieeffekte, könnten aber nette Fundstücke sein. Beurteilen können wir das allerdings nicht, denn bei unseren Probeläufen in drei Dungeons und zwei Quests fanden wir keinen einzigen der Wälzer. In der Plugin-Liste auf der rechten Seite führen wir sie deshalb nicht auf.

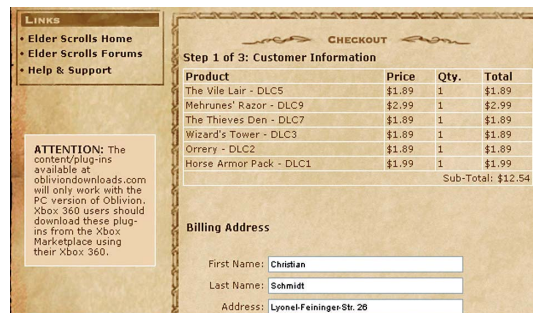
Es geht auch besser

Die Idee, ein Spiel mit regelmäßigen Erweiterungen am Leben zu halten, ist eine gute; wie das angemessen funktioniert, hat Bioware schon vor Jahren mit den Modulen für **Neverwinter Nights** bewiesen. Diese Qualität erreichen die **Oblivion**-Plugins nicht mal ansatzweise. Trotz ihres Schnäppchenpreises bieten sie bislang keinen erkennbaren Mehrwert für Bethesda-Kunden. Stattdessen führen einige (kostenlose!) Modifikationen aus der Fan-Gemeinde vor, wie ein spannendes Zusatzabenteuer aussehen kann (siehe Seite 167). Wer ohne die Erweiterungen spielt, hat deshalb nichts verpasst. Wenn Sie dennoch mit dem Gedanken spielen, eines der Extras zu kaufen, schauen Sie auf unsere DVD XL: Wir führen Sie in einem kommentierten Video durch die Plugins.

SCHRITT FÜR SCHRITT: OBLIVION-PLUGINS



Auswahl: Auf der Download-Seite von Bethesda ► WWW.GAMES-TAR.DE **QUICKLINK: 2789** finden Sie die offiziellen Plugins (derzeit sieben) mit Beschreibung, mehreren Screenshots und Preisangaben. Über den Schalter »Add to Cart« markieren Sie Plugins zum Kauf.



Bezahlen: Mit dem Schalter »Check out« kommen Sie zum Zahlungsfenster. Im ersten Schritt geben Sie Ihre Adressdaten ein, im zweiten Ihre Kreditkarten-Informationen. Sie können die Oblivion-Plugins ausschließlich über eine Kreditkarte kaufen.



Download: Ihre Kreditkarte wird sofort geprüft und belastet. Ist alles okay, zeigt Ihnen die Webseite eine Liste mit den Download-Links zu Ihren Plugins (»Download Product Here«) und den Aktivierungsschlüsseln. Die gleiche Liste bekommen Sie per E-Mail geschickt. Achtung: Die Downloads sind nur vier Tage gültig!



Registrieren: Bei der Installation jedes Plugins müssen Sie den Registrierungscode eingeben, den Sie per E-Mail erhalten haben. Die Registrierung setzt voraus, dass Sie mit dem Internet verbunden sind. Danach installiert sich das Plugin automatisch.



Aktivieren: Stellen Sie sicher, dass das Plugin aktiviert ist. Im Lademenu von Oblivion klicken Sie auf »Spieldateien« und setzen Kreuzchen vor alle Plugins. Das sollte bereits so sein – aber Kontrolle ist besser. Ob alles geklappt hat, merken Sie daran, dass Sie wenige Sekunden nach dem Laden Ihres Spielstands eine Textmeldung mit der neuen Quest für jedes Plugin bekommen.



DVD XL:
Video-Special

HORSE ARMOR PACK



ERSCHIENEN: 4. April 2006 PREIS (DOLLAR / EURO): 1,99\$ (1,60€)
GRÖSSE: 7 MB SPIELZEIT: 5 Minuten

Darum geht's: Das erste von Bethesda veröffentlichte Plugin fügt dem Spiel lediglich ein Schmuckobjekt hinzu. Ihr Pferd darf wahlweise eine Stahl- oder Elfenrüstung tragen, die unterschiedlich aussehen, aber den gleichen Effekt haben: Die Lebenspunkte des Tiers verdoppeln sich. Der heftige Preis des Plugins steht in keinem Verhältnis zum äußerst dürftigen Gegenwert.

URTEIL NUTZLOS

THE ORRERY



ERSCHIENEN: 17. April 2006 PREIS (DOLLAR / EURO): 1,89\$ (1,50€)
GRÖSSE: 18 MB SPIELZEIT: 20 Minuten

Darum geht's: Banditen haben sich Teile des Planetariums der Akademie unter den Nagel gerissen. Sie kämpfen in fünf Camps. Danach besuchen Sie das Planetarium und erhalten je nach Mondstand eine Fertigkeit, die ein Attribut für eine Minute um 20 Punkte erhöht und ein anderes um 20 Punkte senkt. Diese Belohnung ist nutzlos, die Kämpfe Standard.

URTEIL NUTZLOS

THE WIZARD'S TOWER



ERSCHIENEN: 24. April 2006 PREIS (DOLLAR / EURO): 1,89\$ (1,50€)
GRÖSSE: 18 MB SPIELZEIT: 30 Minuten

Darum geht's: In den Bergen östlich von Bruma erscheint der Turm Frostcrag Spire, eine Heimstatt für Magier. Die Inneneinrichtung kostet 15.000 Goldstücke. Dafür gibt's einen Pflanzengarten, einen magischen Alchemietisch, Altäre zur Zaubererstellung und Objektverzauberung, Teleporter zu allen Magiergilden und die Möglichkeit, Atronache als Begleiter zu erschaffen.

URTEIL FÜR MAGIER DURCHSCHNITTlich INTERESSANT

THE THIEVES DEN



ERSCHIENEN: 22. Mai 2006 PREIS (DOLLAR / EURO): 1,89\$ (1,50€)
GRÖSSE: 5 MB SPIELZEIT: 30 Minuten

Darum geht's: In einer Höhle unter Schloss Anvil liegt ein gestrandetes Piratenschiff voller Skelette. Nach der Säuberung heuern Sie für 6.000 Goldstücke eine Mannschaft an, die wöchentlich für Sie auf Beutezug geht. Außerdem dürfen Sie Hehler und Händler mit Diebesausrüstung anwerben. Als Umschlagplatz für Diebe geeignet, ein echtes Schiff bekommen Sie aber nicht.

URTEIL FÜR DIEBE DURCHSCHNITTlich INTERESSANT

MEHRUNES' RAZOR

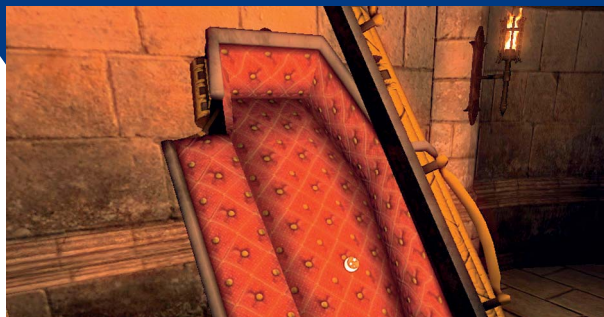


ERSCHIENEN: 22. Juni 2006 PREIS (DOLLAR / EURO): 1,99\$ (2,40€)
GRÖSSE: 3 MB SPIELZEIT: 2 Stunden

Darum geht's: Mehrunes' Razor ist der Name eines Dolchs, der in einem sieben Etagen tiefen Dungeon liegt. Auf dem Weg dorthin kämpfen Sie gegen abtrünnige Krieger und Vampire. Einige Texte, kleine Rätsel und eine Handvoll neuer Gegenstände lockern die Suche auf. Die Dungeon-Grafik und das Design sind einfallslos, Neuerungen suchen Sie vergebens.

URTEIL DURCHSCHNITTlich INTERESSANT

THE VILE LAIR



ERSCHIENEN: 17. Juli 2006 PREIS (DOLLAR / EURO): 1,89\$ (1,50€)
GRÖSSE: 7 MB SPIELZEIT: 45 Minuten

Darum geht's: Im Süden öffnet sich ein Unterschlupf für Assassinen, Vampire und böse Helden. Die Einrichtung erreicht mit rund 26.000 Goldstücke einen Kostenrekord. Sie finden hier eine der besten Rüstungen im Spiel, vier versteckte Schätze, mehrere Talentbücher und viel Gift. Ein Altar heilt böse Helden, Vampire dürfen sich ohne Quest zurück in Menschen verwandeln.

URTEIL EMPFEHLENSWERT



Ein Bundesliga-Stadion als Kulisse für ein LAN-Finale der GSL und WWCL ist ein Novum im E-Sport. Wir zeigen Ihnen, wie gut Wettbewerbe am Computer und »realer« Sport zusammenpassen.



► DVD:
• Videobericht
• CS-Demo

Am Wochenende vom 2. und 3. September 2006 war die Hamburger AOL-Arena verwaist. Kein Fußballspiel fand statt, wegen des Länderspiels gegen Irland ruhte der Bundesligabetrieb – aber nur dieser. Denn am Samstag in aller Frühe versammelte sich schon eine ganze Menge anderer Sportler vor dem Zugang zum VIP-Bereich der AOL-Arena. Sportler, die etwas anderes im Sinn hatten, als auf einen Ball zu treten.

Die Arena ist geöffnet

Pünktlich um 9:00 Uhr früh am Samstag ging es los. Rund 200 der besten E-Sportler Deutschlands trafen sich in der Platin Lounge der AOL-Arena in Hamburg, um ihre jeweiligen Besten zu ermitteln. In der Teufel GameStar Liga ging es um die Disziplinen **Counterstrike 1.6**, **Tactical Ops**, **Warcraft 3 TFT** und **Fifa 06**. Die

WWCL ermittelte ebenfalls ihre Saisonsieger in den Disziplinen **Counterstrike 1.6**, **Fifa 06** und **Warcraft3 TFT**.

Im gut besetzten Counterstrike-Turnier der Teufel GSL ergab sich gleich in der ersten Runde ein Knüllerspiel. Das Match *Alternate aTTaX* gegen *a-Losers.MSI* zog schon am frühen Vormittag viel Aufmerksamkeit auf sich. Beide Mannschaften hatten neu formierte Teams mit nach Hamburg gebracht, die sich zum ersten Mal auf einem größeren Turnier beweisen mussten. Die glücklichere Hand hatten an diesem Tag die Spieler von *aTTaX*, die zusammen mit *ID-Gaming*, *DkH.Keyweb* und *SK-Gaming* in die zweite Runde der Gewinnerhälfte einzogen. Gegen Mittag machten dann *SK-Gaming* und *Alternate aTTaX* alles klar – sie verwiesen *ID-Gaming* und *Deutschlands Kranke Horde* in die Verliererhälfte und standen somit im Halbfinale.

In der Verlierergruppe konnten sich wiederum *ID-Gaming* und *a-Losers.MSI* durchsetzen. Diese beiden standen sich dann gegen 19:00 Uhr gegenüber, genau so wie *SK-Gaming* und *Alternate aTTaX* in der oberen Turnierhälfte. *aTTaX* holte sich zuerst das Ticket ins Overall-Finale und hatte somit für diesen Tag sein Pensum erfüllt. *ID-Gaming* konnte sich in einem schnellen und hart umkämpften Spiel gegen *a-Losers.MSI* durchsetzen und stieß zu vorgerückter Stunde gegen 23:30 Uhr im Consolation-Finale auf *SK-Gaming* – und dieses Spiel hatte es in sich. Mit ei-

nem denkbar knappen 16:13 meldeten *ID-Gaming* ihre Ansprüche auf den Titel an und zogen damit ins Overall-Finale gegen *Alternate aTTaX* ein.

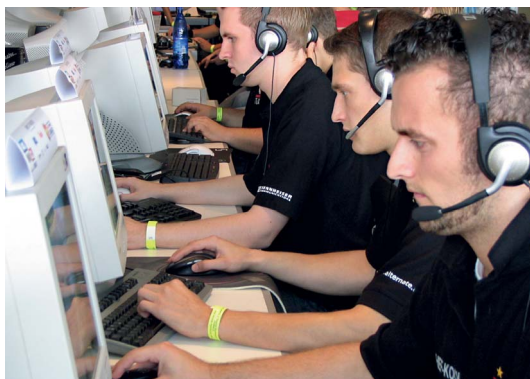
Tactical Ops

Im Wettbewerb um **Tactical Ops** ging es ähnlich dicht gedrängt mit Topspielen zur Sache. Titelverteidiger *DkH.Keyweb* zeigte sich gut vorbereitet und brachte das erste Match mit nur einem Rundenverlust gegen *ntars* hinter sich. Etwas schwerer taten sich *alien*, *mDk'core64* und *GaB.to*, konnten aber dennoch die nächste Runde der Gewinnerhälfte erreichen. Dort war dann Endstation für *alien*, und *GaB* – *DkH* und *mDk* standen sich also im Halbfinale gegenüber, welches *DkH-Keyweb* erst in der Verlängerung für sich entscheiden konnte.

In der Verliererhälfte konnte sich einzig *alien* bis ins Consolation-Finale retten, dort trafen sie auf *mDk'core64* und verloren das Match. So trafen sich im Finale erneut die beiden Erz-Kontrahenten *DkH.Keyweb* und *mDk'core64*.

Warcraft 3

Durch die Absage der Hälfte der qualifizierten Teams wurde das **Warcraft 3**-Turnier leider stark verwässert. Wegen der Beibehaltung des Turnierbaums konnten sich *HasuObs* und *Spell*, die beiden Titelverteidiger von *mousesports.wc3*, erstmal bequem zurücklehnen. Ihr erstes Spiel fand erst gegen 19:00 Uhr statt. Der Geg-



Alternate aTTaX, die Sieger im Counterstrike-Turnier.

ner war *QPool*, die in ihrer ersten Runde bereits *SK.ger* in die Verliererhälfte schickten. Mit 2:1 sicherte sich *mouse* den Einzug ins Overall-Finale, während *QPool* im Finale der unteren Turnierhälfte gegen *ID.wc3* unterlag, die sich damit als Gegner für *mousesports.wc3* ins große Overall-Finale schoben.

Fifa 06

Ähnlich dünn war der **Fifa 06**-Wettbewerb besetzt. Nur fünf Spieler hatten den Weg nach Hamburg angetreten, wobei zwei der Spieler an diesem Wochenende zwischen Hamburg und Berlin hin- und herpendeln mussten, um ihre Verpflichtungen in der ESBL einzuhalten.

Die beiden dominierenden Spieler an den zwei Finaltagen waren *mTw|Chocoyote* und *E11|gamernol*, die sich ohne Probleme gegen *aTTaX|zoOkY*, *SK|ennu* und *[64AMD]BennyBenassi* durchsetzen konnten. Die beiden Spieler trafen zum ersten Mal im Halbfinale des oberen Turnierteils aufeinander, mit dem besseren Ausgang für *Chocoyote*. *gamernol* musste im Consolation-Finale *ID|zoOkY* besiegen, um ein zweites Mal auf *Chocoyote* zu treffen – diesmal im Overall-Finale.

Der Finaltag

Der Sonntag begann um 9:00 Uhr früh mit dem Finale von **Fifa 06**: *E11|gamernol* gegen *mTw|Chocoyote*. Der Letztere hatte es anscheinend eilig, er besiegte *gamernol* mit einem glatten 2:0 und sicherte sich den ersten Titel des Tages.

Gleich danach griffen die Spieler von *DkH.Keyweb* und *mDk'core64* zu ihren Mäusen. *mDk* ging mit den allerbesten Vorsätzen in das Spiel, aber dennoch konnten sie die Serie von *DkH* nicht knacken. Zum vierten Mal in Folge sicherte sich *DkH.Keyweb* mit 13:4 den Titel im **Tactical Ops**-Wettbewerb.

Das Endspiel bei **Warcraft 3** war nicht so schnell entschieden, vor allem nicht so deutlich. *mousesports.wc3* mussten sich über drei Karten den Sieg gegen *ID.wc3* erkämpfen und verteidigten damit ebenfalls erfolgreich ihren Titel in der Teufel GameStar Liga.

Mit einiger Verspätung ging es dann am Nachmittag zum großen **Counterstrike**-Finale. *Alternate aTTaX* und *ID-Gaming*, die beiden überzeugendsten Teams an diesem Wochenende, schenkten sich im Endspiel nichts. Nach einem leichten Vorteil für *aTTaX* zu Beginn holte sich *ID-Gaming* mit 8:7 die erste Halbzeit. Die zweite Hälfte sah erst nach einem klaren Sieg für *aTTaX* aus, die weit in Führung gingen. *ID* konnte noch aufholen, aber im letzten, entscheidenden Spiel kein Unentschieden erzwingen. *Alternate aTTaX* holten sich den Titel in **Counterstrike 1.6** und unterstrichen damit ihre Führungsrolle unter den deutschen **Counterstrike**-Teams – trotz diverser Spielerwechsel im Vorfeld des Turniers.

Bis zum nächsten Mal

Die Hamburger AOL-Arena verwandelte sich für zwei Tage in eine Hochburg des E-Sports, eine denkbar schöne und beeindruckende Kulisse für viele spannende Spiele. Mit der Siegerehrung gingen die gemeinsamen LAN-Finals der Teufel GameStar Liga und der WWCL zu Ende. Neben wertvollen Sachpreisen haben sich die Sieger der einzelnen Disziplinen auch einen Platz bei der nationalen Qualifikation für die World Cyber Games 2006 in Soltau erspielt. Für alle Interessierten haben wir die besten Begegnungen aus dem **Counterstrike**-Turnier als HLTV-Demos auf unsere DVD gepackt. GameStar bedankt sich bei allen Teilnehmern und Sponsoren und gratuliert den Gewinnern. Bis zum nächsten Turnier!

ALLE GEWINNER

TEUFEL GAMESTAR CLANLIGA

Counterstrike 1.6

Platz 1: Alternate aTTaX
Platz 2: ID-Gaming
Platz 3: SK-Gaming

Fifa 06

Platz 1: mTw|Chocoyote
Platz 2: E11 | gamernol
Platz 3: aTTaX | zoOkY

Tactical Ops

Platz 1: DkH.Keyweb
Platz 2: mDk'core64
Platz 3: alien gaming

Warcraft 3 – TFT

Platz 1: mouz.BenQ.Gell
Platz 2: IDwc3
Platz 3: QPool

AOL.WWCL

Counterstrike 1.6

Platz 1: pod virtual gaming
Platz 2: mCstriker
Platz 3: starComa.Tagan

Fifa 06

Platz 1: SK|hero
Platz 2: SK|sty'a
Platz 3: Guerrero

Warcraft 3

Platz 1: SK.Miou
Platz 2: Dolorian
Platz 3: 3rd-RNs.Viper

DIE PREISE DER GAMESTAR LAN-FINALS SEPTEMBER 2006

PLATZ 1: 13 X SHUTTLE XPC BAREBONE SB81P

Der Shuttle XPC Barebone SB81P widerlegt den Mythos, dass größere PCs schneller sind. Für leistungshungrige Benutzer entwickelt, bietet dieses Mini-PC-System eine Performance, die übliche Tower-PCs in den Schatten stellen kann – mit nur einem Drittel der Größe. Der Shuttle XPC Barebone SB81P ist ideal einsetzbar als LAN-Party PC, Spiele-Rechner für zuhause, digitales Media Center oder Hochleistungs-Workstation.



PLATZ 2: 13 X RAZER BARRACUDA HP-1 GAMING HEADPHONES

- 8 Lautsprecher pro Ohrmuschel
- 117db maximale Signalstärke
- extrem leichte Materialien, dadurch auch mehrstündiges Tragen möglich
- ansteckbares Mikrofon mit beleuchteter Buchse, um sie auch im Dunkeln zu finden
- erstes Headset mit eigener Firmware und entsprechenden Update-Möglichkeiten
- perfekte Rundum-Ortung aller übertragene Geräusche



PLATZ 3: 13 X TREKSTOR DATASTATION MAXI X.U

- externe 3,5"-Festplatte – 250 GByte
- hochwertiges Aluminiumgehäuse
- externes Netzteil (ohne Lüfter)
- extrem schneller Datentransfer dank USB 2.0-Anschluss



»Schwester, das Skalpell«

PATCH-TESTS

Flickschusterei: Die Patches in diesem Monat beheben vor allem klassische Bugs.



Battlefield 2: Auf der neuen Karte Road to Jalalabad liefern Sie sich Infanterie-Gefechte.



Battlefield 2

Version: 1.4 (int.) **Größe:** 140 MB
Highlights: eine neue Karte, zahlreiche Bugs im Spiel behoben, einige Balancing-Änderungen, neuer Infanterie-Modus.

Der neunte Patch erweitert **Battlefield 2** um die Karte Road to Jalalabad. Die Stadtkarte mit ihren zum Teil engen Häuserschluchten eignet sich besonders für den neu hinzugefügten »Infantry-Only«-Modus, bei dem Fahrzeuge verboten sind. Zudem hat Electronic Arts einige Balance-Anpassungen vorgenommen. Zum einen wurde der im vorherigen Update eingeführte Fahrzeugabwurf entschärft. Der Commander kann

diesen nun nicht mehr als Alternative zur Artillerie oder zum Blocken von gegnerischen Fahrzeugen missbrauchen. Zum anderen gibt es jetzt eine Verzögerung beim Übergang vom Liegen zum Ducken: Ihr Soldat kann für einen kurzen Moment nach dem Aufrichten seine Waffe nicht abfeuern. Außerdem wurde die Wurfweite von C4-Sprengstoff verringert. Einige Bugs hat der Entwickler Dice ebenfalls beseitigt. So soll nun der Rot/Blau-Fehler bei der Namenanzeige, bei dem

Spieler des eigenen Teams mit der Feindfarbe markiert wurden, endlich der Geschichte angehören. Zu guter Letzt entfernt der Patch etliche Absturzursachen. Auf unseren Rechnern lief **Battlefield 2** nach der Aktualisierung ohne Probleme, einige Internet-Foren berichten aber von gelegentlichen Abstürzen.

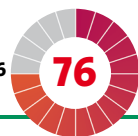
Anstoss 2007

Version: 1.03 (dt.) **Größe:** 12 MB
Highlights: viele Bugs behoben, kleinere Balance-Änderungen.

Rund einen Monat nach dem Erscheinen des Spiels hat Ascaron bereits den dritten Patch für **Anstoss 2007** veröffentlicht. Nachdem die ersten beiden Aktualisierungen die größten Fehler ausmerzten (Nachschuss im Elfmeterschießen, im Textmodus wurden die Tore zu früh angezeigt), nimmt das Update auf Version 1.03 weitere Verbesserungen vor. So werden die Fernsehgelder in der ersten Saison nicht mehr doppelt gutgeschrieben. Außerdem kann die KI künftig nach Transferschluss keine Spieler mehr verpflichten. Das Balancing hat Ascaron etwas verändert: Die Transferlogik, Spielergehälter und Prä-

mien wurden überarbeitet. Zudem herrscht bald eine angenehmere Stimmung in der Kabine, da sich das Verhältnis des Trainers zu den Spielern gebessert hat. Da viele Bugs beseitigt wurden, werten wir im Bereich Atmosphäre auf.

Aufwertung Atmosphäre 5 → 6



Galactic Civilizations 2

Version: 1.3 (int.) **Größe:** 42 MB
Highlights: Änderungen an der Gegner-KI, verbessertes Interface, Balance-Optimierungen, kleinere Bugs entfernt.



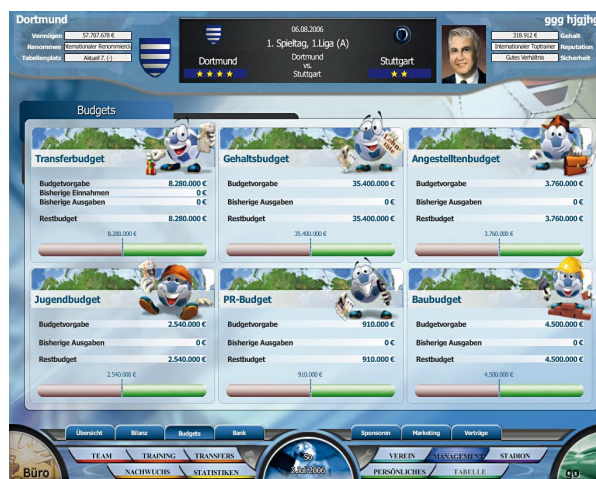
Galactic Civilizations 2: In Zukunft verhält sich die KI ein ganzes Stück cleverer und vorsichtiger.

Finden Sie **Galactic Civilizations 2** zu einfach? Dann ist der Patch auf Version 1.3 genau das richtige für Sie. Die KI verhält sich künftig selbst auf den leichten Schwierigkeitsstufen wesentlich intelligenter. So schätzen die Computergegner die eigene militärische Stärke realistischer ein und ziehen deshalb nicht mehr so leichtsinnig in den Krieg. Der Entwickler Stardock hat auch das Balancing überarbeitet: So hat der Moral-Wert der eigenen Bevölkerung künftig einen größeren Einfluss auf die wirtschaftliche Entwicklung des Spielers.

PATCH-TICKER

PREY: Der erste Patch auf Version 1.1 bietet keine Neuerungen, entfernt aber einige Absturzursachen und kleinere Bugs. Außerdem hat Entwickler Human Head den Multiplayer-Browser überarbeitet.

TITAN QUEST: Das knapp 15 MByte große Update auf Version 1.15 verbessert die Performance auf schwächeren Systemen und geht einigen Bugs und Absturzursachen an den Kragen. Zudem korrigiert THQ etliche Fehler in den Quests.



Anstoss 2007: Das Angestelltenbudget wird künftig korrekt angezeigt.

DATASTAR

Im DataStar befindet sich der komplette Index aller bisher bei uns erschienenen Tipps und Lösungen. Die Datenbank finden Sie auf unserer DVD im Menüpunkt »Programme« oder unter www.gamestar.de/magazin/datastar



SPIELETTITEL	ART	COUNTER
Anstoss 2007		3 4 0 3
Bad Day L.A.		3 4 0 3
Call of Juarez		3 4 0 3
Dream Pinball 3D		3 4 0 3
Flatout 2		3 4 0 3
Guild Wars: Factions		3 4 0 3
Half Life 2: Episode 1		3 4 0 3
Joint Task Force		3 4 0 3
Paraworld		3 4 0 5
Prey		3 4 0 5
Rise & Fall		3 4 0 5
Splinter Cell 3		3 4 0 6
The Ship		3 4 0 6
Titan Quest		3 4 0 6

BUGS AUSNUTZEN EASTER EGGS TAKTIKEN
 BELONUNGEN CHEATS TIPP VON GAMESTAR.DE

ANSTOSS 2007

Lassen Sie ihren Co-Trainer zu Hause. Der stellt Ihre Spieler nämlich hin und wieder auf für sie ungünstige Positionen. Feilen Sie lieber selbst per Drag&Drop-Funktion an der Aufstellung und maximieren Sie so das Potenzial jedes Spielers, sichtbar an der Zahl über dessen Namen.

Wenn Sie einen neuen Spieler kaufen wollen, sollten Sie risikobereit sein und zuallererst unverschämte niedrige Angebote stellen. Manchmal bekommen Sie den teils genügsamen Neuzugang so erheblich günstiger.



Antoss 2007: Wer wagt, gewinnt: Unterbreiten Sie beim Transfer unverschämte Angebote.

AMERICAN MCGEE'S BAD DAY L.A.

Um das freie Auswählen der Levels zu aktivieren, müssen Sie das Spiel einmal auf einer beliebigen Schwierigkeitsstufe komplett durchspielen.

CALL OF JUAREZ

Kümmern Sie sich nicht um die Überhitzung der Waffen: Es gibt im Spiel keine Superpistole, die Sie hüten müssten wie Ihren Augapfel. Ob verrostet oder nicht: Die Knarren sind allesamt nahezu gleichwertig. Noch dazu lässt jeder Gegner eine Kanone fallen, die Sie benutzen können, falls Ihre eigene auseinander fällt. Munitions- oder Waffenknappheit gibt es in Call of Juarez also nicht.

Wird Billy von wilden Tieren angegriffen, legen Sie einfach den Rückwärtsgang ein und peitschen wie wild in Richtung der bösen Viecher. Selbst Wölfe sind überraschenderweise nicht schnell genug, um einen rückwärts laufenden Teenager zu schnappen.

Die Gatling-Maschinengewehre sind natürlich eindrucksvoll, nur stellen Sie dahinter ein stationäres Ziel dar. Lassen Sie die Dinger lieber in Ruhe, und schalten Sie Ihre Gegner aus der Deckung heraus gezielt mit Pistole oder Gewehr aus.

Der Schnellschussmodus des Reverend sieht zwar cool aus, ist aber längst nicht so nützlich wie das zweihändige Zeitlupenballern. Für den Multiplayer-Part, in dem es keinen Konzentrationsmodus gibt, taugt er allerdings schon: Wer sich mit gleichzeitigem Links- und Rechtsklicken schwer tut, ballert so wesentlich schneller und damit auch effektiver.

Sparen Sie sich das Einsammeln der Steckbriefe. Damit machen Sie sich nur die Stimmung kaputt, und Belohnungen gibt's dafür auch nicht.

Rays Konzentrationsmodus beim Pistolenschießen regeneriert sich so



Call of Juarez: Gegen Rays Revolver im Konzentrationsmodus kommt keine andere Waffe an.

schnell, dass sie praktisch auf alle anderen Waffen wie Bibel oder Gewehr verzichten können. Laden Sie nach jedem Feuergefecht nach, und stecken Sie die Knarren anschließend wieder weg. Bevor sich der nächste Gegner zeigt, ist der Konzentrationsmodus wieder aufgeladen. So hangeln Sie sich von einer Zeitlupenballerei zur nächsten und überleben jeden Hinterhalt.

Um die Cheatcodes zu aktivieren, öffnen Sie mittels die Konsole, geben den Code ein und bestätigen mit . Achten Sie auf die Groß- und Kleinschreibung.

CHEAT	WIRKUNG
Cheat.GiveAmmo()	99 Schuss pro Munitionsart
Cheat.GiveRifle()	Sie erhalten ein Gewehr
Cheat.GiveDynamite()	eine Stange Dynamit (mehrfach eingeben für bis zu fünf Stangen)
Cheat.Heal()	volle Gesundheit
Cheat.God(1)	Gottmodus an
Cheat.God(0)	Gottmodus aus
Cheat.MagicAmmo(1)	unendlich Munition
Cheat.MagicAmmo(0)	Munition wieder endlich



Call of Juarez: Im Gottmodus gegen die Gottlosen.

DREAM PINBALL 3D

In der Regel gilt: Da wo's blinkt, soll man hinschießen. Lassen Sie sich aber nicht zu viel Zeit, um richtig zu zielen. Die ertragreichsten Kombos müssen Sie für die Maximal-Punktzahl nämlich unter extrem knappen Zeitlimits ausführen.

Vermeiden Sie die beiden Backen-Bumper über den Flippnern. Trifft der

Ball auf die Federn und wird mehrere Male hin- und her gestoßen, landet er in den meisten Fällen im Seitenaus.



Dream Pinball 3D: Halten Sie die Kugel möglichst von den Bumpern über den Flippern fern.

FLATOUT 2

Um die Cheats einzugeben, gehen Sie ins Hauptmenü, dann in die Extras. Dort tippen Sie die Passwörter ein, um den gewünschten Effekt zu erhalten.

CHEAT	WIRKUNG
GIVEPIX	alle Fahrzeuge und eine Million Credits
GIVEALL	schaltet alle Strecken frei
WOTKINS	aktiviert das »Flatmobil«
RUTTO	schaltet das »Pimpster«-Auto frei
KALJAKOPPA	Sie bekommen den Raketenwagen
GIVECARPLZ	der Schulbus steht zur Verfügung

GUILD WARS FACTIONS

Für starke Charaktere ist es ein absolutes Muss, einmal im Spiel den Riss oder die Unterwelt zu erkunden. Hierfür müssen Sie zunächst im Nahpui-Viertel die Mission »Näher an den Sternen« beendet haben. Reisen Sie nun nach Zin Ku-Gang. Dort wandern Sie Richtung Westen, bis Sie einige Treppen besteigen. Oben stehen Sie vor der Qual der Wahl: Sofern Sie die Unterwelt besichtigen möchten, stellen Sie sich vor die Grenth-Statue – fällt Ihre Wahl auf den Riss, so entscheiden Sie sich für die Statue des Balthasar. Sobald Sie Ihre Entscheidung getroffen haben, geben Sie »/kneel« ins Chatfenster ein, um auf die Knie zu sinken. Durch diese Aktion erscheint nun ein Geist, der Sie gegen die Bezahlung von einem Platinstück mit Ihrer aktuellen Gruppe in die Unterwelt oder den Riss reisen lässt. Dort finden Sie beispielsweise die seltenen und mächtigen Obsidian-Rüstungen.

Kartoffel

Wenn Sie sich im Zentrum von Kaineng zur Xunlai-Lagerverwalterin begeben, entdecken Sie hinter Ihr einen Gang. Am Ende des Ganges befindet sich eine goldene Truhe hinter dicken Gitterstäben – dummerweise unerreichbar.





Guild Wars: Entdecken Sie die goldene Truhe.

Zu Beginn jeder Mission finden Sie einen Wiederbelebungspunkt. Manche dieser Punkte ermöglichen es, sich mittels »\kneel« vor ihnen niederzuknien. Daraufhin erscheint ein Geist, den Sie ansprechen, um diverse Zauber erwerben zu können.


Andreas Brandl

HALF-LIFE 2 EPISODE 1

Lange erwartet, endlich da: Die umfassende Sammlung von Episode-1-Cheatcodes.

Um die Cheats einzugeben, öffnen Sie die Konsole mit , tippen den Code und bestätigen mit .

CODE	STARTPUNKT
ep1_c17_00	Anfang des dritten Kapitels
ep1_c17_00a	drittes Kapitel, erste Ladesequenz
ep1_c17_01	Anfang des vierten Kapitels
ep1_c17_02	Kapitel vier, nach der ersten Ladesequenz
ep1_c17_02a	Kapitel vier, nach der zweiten Ladesequenz
ep1_c17_02b	Kapitel vier, nach der dritten Ladesequenz
ep1_citadel_00	Beginn des Spiels
ep1_citadel_01	Zitadelle, nach der ersten Ladesequenz
ep1_citadel_02	Zitadelle, nach der zweiten Ladesequenz
ep1_citadel_02b	Zitadelle, vor der Aufzugfahrt
ep1_citadel_03	Zitadelle, nach der dritten Ladesequenz
ep1_citadel_04	nahe dem Ende der Zitadelle
ep1_c17_05	letztes Kapitel
ep1_c17_06	letztes Kapitel, kurz vor Ende des Spiels

Öffnen Sie die Konsole mit , aktivieren Sie die Cheats durch die Eingabe von »sv_cheats 1«. Nun stehen Ihnen die folgenden Möglichkeiten zur Verfügung:

CHEAT	WIRKUNG
Impulse 101	alle Waffen, Munition
showtriggers_toggle	zeigt alle Schalter an
notarget	Sie sind unsichtbar
npc_kill	tötet alle NPCs der Umgebung

CHEAT	WIRKUNG
vcollide_wireframe 1	alle physikalisch korrekten Objekte sind in Drahtgittern dargestellt
impulse 200	Ihre Waffe wird nicht angezeigt
ch_createjeep	Buggy erscheint
impulse 83	Luftkissenboot erscheint
ch_airboat	Luftkissenboot erscheint
god	Gottmodus an/aus
noclip	durch Wände gehen an/aus
mat_fastnobump 0	Bump Mapping deaktivieren
mat_wireframe 1	Drahtgittermodelle

JOINT TASK FORCE

Feindliche Panzer beschießen Ihre Fahrzeuge mit dem Hauptgeschütz, nehmen jedoch auch Fußsoldaten, die derweil aus den Luken schauen, mit MGs auf Korn. Lassen Sie Ihre Bordschützen daher nur auf dem Fahrzeugdach, solange die es lediglich mit gegnerischer Infanterie zu tun haben. Sobald ein Panzer anrollt: Klappe zu und in Deckung!

Gerät eines Ihrer Fahrzeuge in einen Hinterhalt von vorn, lassen Sie die Karre rückwärts in Sicherheit fahren. So verhindern Sie, dass der Fahrer in drei Zügen und aller Seelenruhe zu wenden versucht und dabei in Stücke geschossen wird. Wenn irgendwie möglich, stoßen Sie bei der Flucht Rauch aus.

Lassen Sie immer zwei oder drei Scharfschützen vor Ihren Fahrzeugen marschieren. Die schalten feindliche Infanterie in Bunkern und Häusern im Handumdrehen aus, bevor die Ihren Panzern gefährlich werden können. Doch Vorsicht: Sobald die Sniper von feindlichen Fahrzeugen erspäht worden sind, bringen Sie sie in Sicherheit – feindliche Panzer schießen gemeinerweise zuerst auf die nun wehrlosen Scharfschützen.

Sollten Sie herrenlose Ausrüstung finden: im Zweifelsfall einpacken, das spart Geld. Lassen Sie notfalls munitionsarme Waffen zurück. Für Raketenwerfer (RPG) sollten Sie alles stehen und liegen lassen, denn von denen können Sie nie genug haben. C4-Sprengstoff ist hingegen nahezu nutzlos.

Verlassen Sie Fahrzeuge, wenn diese unter schweren Beschuss geraten. So verlieren Sie zwar die Besatzung, aber die wäre mit der Zerstörung des Vehikels ohnehin draufgegangen. So bleibt immerhin die Karre rauchend, aber reparabel zurück – Sie können sie später wieder übernehmen und instand setzen.

Bringen Sie Ihre Artillerie in Reichweite, bevor Sie Neuland aufklären lassen. Sollten sich dort Feinde herumtrei-

ben, fangen Ihre Langstreckengeschütze automatisch das Feuern an.



Joint Task Force: Sobald Sie feindliche Truppen in der Ferne aufgedeckt haben, feuert die Artillerie

PARAWORLD

Allheilmittel Beförderung: Warten Sie mit dem Aufleveln Ihrer Einheiten, bis diese angeschlagen sind. Denn eine Beförderung verbessert nicht nur die Kampfwerte, sondern stellt auch sämtliche Lebenspunkte wieder her. Gerade bei Helden eine unverzichtbare Taktik!

So knacken Sie auch den dicksten Dino ohne Verluste: Heldin Stina erhält mit Level 3 die Spezialfähigkeit »Tierhypnose«. Damit schickt sie selbst Titanen-Einheiten für mehrere Sekunden ins Reich der Träume – genügend Zeit für Ihre übrige Armee, den wehrlosen Gegner zu erledigen. Achten Sie aber darauf, dass die »Tierhypnose« ein wenig Aufladezeit benötigt, bevor sie wieder verfügbar ist.



Paraworld: Setzen Sie bei Titanen-Einheiten wie dem Seismosaurus Stinas Tierhypnose ein.

Heilende Einheiten wie Druiden oder Mönche gehören in jede Armee, haben aber gemeinerweise nur wenige Lebenspunkte. Die Lösung: Verfrachten Sie die Kollegen einfach auf transportfähige Dinos wie Rhino oder Brachiosaurus.

Denken Sie vor allem zu Partiebeginn daran, wehrlose Pflanzenfresser zu jagen. So bekommen Sie nicht nur einen soliden Nahrungsgrundstock, sondern erhalten auch gefahrlos Totenschädel zum frühen Einheiten-Aufleveln.

Auch wenn's hässlicher aussieht: Platzieren Sie Abwehrtürme nicht in die Mauer, sondern ein kleines Stück dahinter. So zwingen Sie gegnerische Nah-

kampfeinheiten, erst die Mauer und dann den Abwehrturm zu attackieren.

Der Platz im Army-Controller ist knapp. Scheuen Sie sich deshalb nicht davor, kleinere Einheiten per **Entf**-Taste in den Selbstmord zu schicken, um sie bei Ressourcen-Überschuss durch stärkere Dinos zu ersetzen.

Ein gern unterschätztes Gebäude: der Marktplatz. Wer innerhalb der eigenen Basis zwei Marktplätze möglichst weit voneinander entfernt baut und dazwischen drei bis fünf Handelskarawanen pendeln lässt, entledigt sich sämtlicher Ressourcen-Probleme. Gerade für defensive Spieler ein absolutes Muss!



Paraworld: Marktplätze und Handelssaurier sichern einen steten Rohstoffnachschub.

PREY

Wenn Sie zu Beginn des Spiels Ihr Glück am Pokerautomaten versuchen, werden Ihre Gewinnchancen relativ niedrig sein. Sobald Sie dem Automaten jedoch in der Mitte des Spiels wieder begegnen, gewinnen Sie bei erneutem Versuch ohne Unterlass.

bluedevil

RISE & FALL

Öffnen Sie in einem laufenden Spiel mittels **[F5]** die Konsole. Geben Sie dort die Cheats ein, und bestätigen Sie diese.

CHEAT WIRKUNG

WIN	Sie haben gewonnen
OLYMPUS	sämtliche Rohstoffe werden aufgefüllt
INEEDWIN	überspringen Sie einen Level in der Kampagne



Rise & Fall: Mogeln Sie sich zum Levelsieg!

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

PREY: GLÜCKLICHES HÄNDCHEN

Ich bin an der Stelle im Spiel angelangt, an welcher ich ein Kraftfeld mittels einer Konsole und der Alienhand deaktivieren soll. Allerdings bin ich nicht mehr im Besitz dieser Hand.

GameStar Sie haben die Hand definitiv nicht verloren. Sobald Sie dieses Item einmal an sich genommen haben, schleppen Sie es mit sich herum, bis Sie es einsetzen können. Entweder haben Sie vergessen, den Knopf für das Kraftfeld zu drücken, oder es befindet sich ein weiterer Hebel im Raum.

DUNGEON SIEGE 2:

BROKEN WORLD: GRÖßERE PARTY

Ich habe gehört, dass es möglich sein soll, mehr als vier Leute in meine Party aufzunehmen. Wie funktioniert das?

GameStar Es stimmt, Sie können in Ihre Party bis zu sechs Charaktere aufnehmen. Doch dazu ist es nötig, das Spiel auf einem bestimmten Schwierigkeitsgrad zu spielen. Für fünf Mitglieder reicht die mittlere Schwierigkeitsstufe, sechs Teilnehmer erfordern die Elite-Stufe. Übrigens: Die Slots für Partymitglieder können Sie bei den Besitzern von Gasthöfen erwerben.



Broken World: Mittlerer Schwierigkeitsgrad = fünf Helden.

CALL OF JUAREZ: PROBLEM IN EPISODE VII

Im siebten Spielabschnitt soll ich auf Mollis Farm gelangen. Ich verzweifle an dieser Aufgabe, da ich regelmäßig von den Wachen ins Jenseits befördert werde.

GameStar Nachdem Billy vor sich hingemurmelt hat, er wolle den Aufpassern auf der Ranch keinesfalls begegnen, begeben Sie sich nach links um den Hügel. Von dort aus gelangen Sie wieder zum Zaun des Hofes, wo Sie weiter links eine Lücke finden. Schlagen Sie sich nun unerkant durch das Gebüsch. Achten Sie peinlich genau darauf, dass Ihnen sämtliche Cowboys den Rücken zudrehen. Ihr Ziel ist die Kutsche.

SO ERREICHEN SIE UNS

Schicken Sie Ihre Fragen und Tipps an:

tipps@gamestar.de

Wir freuen uns über jeden Leserbeitrag für unsere Tipps & Tricks-Seiten. Vom kleinen Cheat, Easteregg oder simplen Kniff bis zu komplexen Insider-Taktiken und Editor-Schummeleien ist uns alles willkommen. Falls wir Ihren Beitrag im Heft veröffentlichen, bedanken wir uns bei Ihnen mit einem Honorar von 13 Euro. Damit wir Ihre Einsendung verwenden können, müssen Sie allerdings ein paar Spielregeln beachten:

- Der Beitrag muss von Ihnen stammen, nicht aus dem Internet.
- Der Tipp darf nur unserem Verlag vorliegen.
- Schicken Sie uns die Beiträge bitte per Mail. Den Text benötigen wir als Word- oder RTF-Datei, erklärende Bilder sind uns im TIF-Format am liebsten.

SPLINTER CELL 3

Alte Soldaten zum Schleuderpreis: Die Abenteuer mit Sam Fisher gibt's ab sofort auch im Budgetregal. Damit Sie bei Ihren Missionen nicht im Dunkeln tappen, helfen wir Ihnen mit altbewährten Tipps und einigen neuen Erkenntnissen unserer Leser.



Multiplayer-Tipp für Spione: Benutzen Sie als Agent nur selten und kurz Sichtgeräte. Das Wärmebildgerät ist beispielsweise ersetzbar durch den Herzschlagsensor. Der Restlichtverstärker hingegen wird wesentlich öfter benötigt. Aktivieren Sie es kurz, um die Lage im Raum auszuspähen. Prägen Sie sich währenddessen ein, wie der Raum mit Restlichtverstärkung aussieht. Auf diese Weise ist es für die Söldner schwerer, Sie aufzuspüren.



Splinter Cell 3: Spione verzichten auf den häufigen Einsatz von Sichtgeräten.



Multiplayer-Tipp für Söldner: Als Söldner verlassen Sie sich nicht auf die unterschiedlichen Sichtmodi. Der Motion Tracker (das Gerät mit der roten Optik) wird zum Beispiel selten benutzt, da es Ihnen nur auf kurzen Distanzen Vorteile verschafft. Das Gerät für die

elektromagnetischen Schwingungen ist schon deutlich sinnvoller, außer die Spione verzichten auf den Einsatz Ihrer Sichtgeräte. Die Taschenlampe und der menschliche Instinkt sind grundsätzlich den elektronischen Helfern vorzuziehen.





Söldner mit Hilfe von Ecken ausschalten: Wenn Sie einen Söldner herannahen hören, pressen Sie sich an eine möglichst dunkle Ecke. Sobald er an Ihnen vorbeiläuft, lösen Sie sich von der Wand und drücken sofort die Aktionstaste. Mit ziemlich hoher Wahrscheinlichkeit haben Sie den Söldner nun im Würgegriff.



Splinter Cell 3: Drücken Sie nun noch kurz die Aktionstaste, und Sie haben den Söldner im Griff.

THE SHIP

Um die folgenden Cheats zu aktivieren, öffnen Sie die Konsole mittels , geben den Code ein und bestätigen mit .

CHEAT	WIRKUNG
sv_cheats1	aktiviert den Cheat-Modus
noclip	Sie gehen durch Wände
god	Gott-Modus

TITAN QUEST



Das wohl stärkste Monster im Spiel ist nicht Typhon. In den Sümpfen von Athen haust eine vielköpfige Hydra, die weitaus mächtiger und zäher als Typhon ist. Allerdings können Sie sie nur auf dem Schwierigkeitsgrad »Legendär« finden. Doch seien Sie gewarnt: Level 50 und 100 Heiltränke sind das Minimum, das dieses Monster fordert.

X-1



Eine sehr starke Klassenkombination ist der »Meister«, eine Mischung aus Krieger und Naturmagier. Falls Sie die Eigenschaften »Zweiwaffenkampf«, »Ansturm«, »Eichenherz« und den Heilzauber ausgebaut haben, können Sie sich ohne größere Probleme in Gegnerhorden werfen.



Um schnell gute Items und Relikte zu bekommen, gibt es eine einfache Methode: Sie müssen den letzten Wiederbelebungsbrunnen vor dem Minotaurenkönig und dem Telkine aktivieren. Der Weg zu den Endgegnern ist kurz, und Sie bekommen relativ schnell Erfahrungspunkte und wertvolle Gegenstände.



Besonders auf hohen Schwierigkeitsstufen ist es wichtig, dass Ihre Resistenzen hoch sind. Wenn Sie noch nicht über die nötigen Resistenzen verfügen, bieten einige Händler Ringe an, die sämtliche Abwehrkräfte gleichmäßig ausbauen.



Um Ihre Stärke schnell zu erhöhen, müssen Sie das Relikt »Herakles Macht« auf sammeln. Das ist in der Lage, auf entsprechend hohen Schwierigkeitsgraden Ihre Kraft um bis zu 50 Punkte zu erhöhen – vor allem wichtig für Krieger.



Halten Sie bei Händlern immer die Augen offen! Mit etwas Glück können Sie Ringe oder Amulette finden, die die Zahl der erlangten Erfahrungspunkte erhöhen – für jeden Helden eine mehr als lohnenswerte Investition



Titan Quest: Suchen Sie bei Händlern Ringen, die den Erfahrungspunkte-Ertrag steigern.



Wenn Sie über keine ausgeprägte Gesundheit verfügen, sollten Sie dafür sorgen, dass der Gegner nicht so schnell zuschlägt. Achten Sie in diesem Fall auf Gegenstände, die im Namen den Zusatz »verkrüppelnder« tragen. Diese Items verlangsamen die Angriffsgeschwindigkeit Ihres Gegners um mindestens die Hälfte. Dies erweist sich gerade bei Endgegnern als sehr wirkungsvoll.



Spezialisierung ist sehr wichtig. Sie sollten die bevorzugten Fähigkeiten auf die höchste Stufe bringen, denn nur dann sind sie wirklich wirksam.



Keine Experimente mit den Attributspunkten! Ein Charakter sollte immer lediglich ein Attribut hochstufen. Ansonsten können Sie sich später nicht mehr mit guten Gegenständen ausrüsten: Bei einem Krieger ist die Stärke sehr wichtig, bei Magiern die Intelligenz, Gauner und Jäger verlangen nach Geschicklichkeit.

Benedikt Hofmann

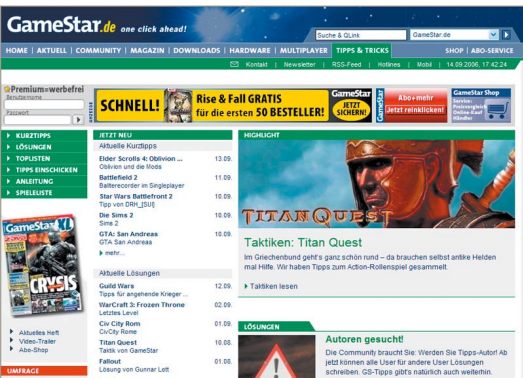
HK



Titan Quest: Konzentration auf wenige Attribute!

TIPPS & TRICKS AUF GAMESTAR.DE

Wir haben die Tipps-Datenbank auf unserer Homepage Gamestar.de entscheidend verbessert: Seit Anfang August können jetzt auch Sie Ihre besten Cheats und Taktiken in die Datenbank eintragen. Je hilfreicher der Tipp, desto besser die Bewertung der GameStar-Community und desto größer die Chance, dass wir Ihren Tipp auch an dieser Stelle im Heft veröffentlichen – mit der entsprechenden Belohnung von 13 Euro. Alle Online-Tipps, die es in die Tipps & Trick der aktuelle Ausgabe geschafft haben, kennzeichnen wir mit folgendem Symbol:



Unsere neue **Tipps-Datenbank** auf Gamestar.de: Von Lesern, für Leser und mit der Chance auf Heft-Veröffentlichung.

Überleben im Einsatz

COMPANY OF HEROES

Damit der Titel des Spiels Ihetwegen nicht in »Kompanie der Versager« geändert werden muss, verhelfen wir Ihnen mit Tipps und Taktiken zum Sieg im atmosphärischen Echtzeit-Weltkrieg.

Zerkrümeln Ihre Panzer regelmäßig zu Stahlhäufchen? Stürmen Ihre Scharfschützen zutraulich ins MG-Feuer? Geht beim Artillerieschlag Ihre ganze Armee in die Luft? Dann läuft was schief in der Abel-Kompanie! Mit unseren Taktiken zum Echtzeit-Hit **Company of Heroes** drehen Sie den Spieß um und schlagen die Wehrmacht in die Flucht. Bitte beachten Sie: Obwohl die Tipps in erster Linie auf der Kampagne beruhen, können sie auch im Mehrspieler-Modus hilfreich sein.

ALLGEMEINES

Übernehmen Sie immer möglichst früh die Kontrollpunkte, die Ihrem Startplatz am nächsten liegen. So kommen Sie flott an Munition und Treibstoff.

Sobald Sie einen Kontrollpunkt an sich gerissen haben, sollten Sie in seiner Nähe sofort ein Haus besetzen und zur Kaserne umbauen. So können Sie Infanterietrupps an der Front wieder auf Sollstärke bringen und Verstärkung rekrutieren.

Schicken Sie einen getarnten Scharfschützen ins feindliche Hinterland, wo er nach unbewachten Punkten sucht. Die nimmt er ein, um den Gegner vom Nachschub abzuschneiden. Auf diese Weise gewinnen Sie allerdings keine Rohstoffe; denn die gibt's nur von Punkten, die mit Ihrem Territorium verbunden sind.

Halten Sie mindestens ein schnelles Vehikel (Jeep, Motorrad, Panzerwagen) bereit, mit dem Sie fix auf Überraschungsangriffe reagieren können. Unter anderem fallen die KI-Gegner oft über unbewachte Punkte im Hinterland her.



Umgehen Sie Kettenfahrzeuge, um ihnen in den schwächer gepanzerten **Rücken** zu fallen.

Via Talentbaum können die alliierten Streitkräfte das Überfall-Talent freischalten. Damit dürfen auch ihre leichten Fahrzeuge Kontrollpunkte übernehmen. So müssen Sie sich nicht auf Infanteristen verlassen, sondern stoßen einfach mit einem Panzerwagen oder Jeep vor.

Mehrspieler-Taktik: Die Deutschen gewinnen mit dem Blitzkrieg-Talent zusätzliche Arbeitskraft-Punkte. Investieren Sie die Rohstoffe mittels Spezialfähigkeit in einen Tiger-Panzer. Der ist zwar teuer, in der Offensive jedoch sehr stark.

KAMPFTAKTIKEN

Preschen Sie grundsätzlich mit Panzern vor, um das eroberte Terrain erst danach mit Infanterie zu sichern. Wer nur mit Fußsoldaten vorrückt, riskiert hohe Verluste durch Scharfschützen, Mörser und MG-Nester. Panzer sind viel robuster und vertragen auch mal Artillerietreffer.

Wenn Ihre Panzer auf eine Feindstellung stoßen, sollten Sie die Kettenfahrzeuge zurückziehen. Zermürben Sie den Gegner mit Artillerieschlägen oder Mörsertruppen, bevor Sie wieder vorrücken. Ein getarnter Scharfschütze spürt Ziele für Mörser und Geschütze auf.

Begleiten Sie Panzer beim Vorstoß grundsätzlich mit Ingenieuren, um die Kettenkolosse schnell reparieren zu können. Achten Sie aber darauf, dass die Mechaniker nicht ins Feindfeuer geraten.

Auch wenn es Mikromanagement erfordert: Versuchen Sie, mit Ihren Panzern feindlichen Tanks in den Rücken zu fallen, dem Gegner dabei aber stets die Vorderseite zuzuwenden. Das läuft darauf hinaus, dass sich die Kettenfahrzeuge wie schnüffelnde Hunde umkreisen.

Falls Sie zwei Panzer haben, geht's einfacher: Ein Koloss wendet dem Gegner seine Front zu und zieht das Feuer auf sich, der zweite flankiert den Feind.

Infanterie ist kein Kanonenfutter, sondern extrem wertvoll. Wir zeigen, wie Sie die Truppentypen sinnvoll nutzen.

Normale Soldaten eignen sich ideal zur Übernahme von Kontrollpunkten, weil sie dort Beobachtungsposten bauen dür-

fen. Das gilt zwar auch für Ingenieure, doch die sind zu vielseitig, um sie hinter der Front einzusetzen. Zudem können Soldaten Granaten werfen, mit denen sie Gegnergruppen dezimieren.

- **Ingenieure** reparieren Panzer und legen Minen sowie Panzersperren. Letztere halten feindliche Tanks auf, damit diese von Ihren Geschützen zerstört werden können. Mit Sprengladungen jagen die Ingenieure zudem Gebäude in die Luft.
- **MG-Schützen** sichern Engstellen gegen Infanterie, indem sie Häuser besetzen. Falls kein Gebäude in der Nähe ist, sollten Sie die Jungs hinter Sandsäcken verschanzen, die von Ingenieuren verlegt werden. Achten Sie darauf, dass Ihr MG-Trupp zum Gegner hin ausgerichtet ist.
- **Scharfschützen** erkunden die Karte im Tarnmodus oder besetzen Gebäude wie Kirchen, um ihre Sichtweite zu erhöhen.
- **Mörsertruppen** sprengen von Gegnern besetzte Gebäude und heben MG-Stellungen aus. Mörser feuern aber ungenau; teure Artillerieschläge sind effektiver.
- **Ranger** können Sie nur per Spezialfähigkeit herbeirufen, dafür sind die Elitekämpfer aber auch sehr nützlich. Denn sie tragen Bazookas, mit denen sie Panzer im Handumdrehen knacken. Mit dem Thompson-Upgrade räumen sie zudem effektiv unter Fußsoldaten auf.
- **Fallschirmjäger** bekommen Sie ebenfalls nur mittels Spezialtalent. Werfen Sie die Jungs hinter der feindlichen Front ab, um Kontrollpunkte zu erobern. Das klappt aber nur, wenn Sie die Gegend zuvor mit einem getarnten Scharfschützen aufdecken; zudem dürfen keine Flakgeschütze in der Nähe stehen.

GR



Mörser zermürben feindliche Stellungen; Artillerie ist allerdings effektiver, wenn auch teurer.

IMPRESSUM

Chefredakteur



Gunnar Lott (gun)
(verantwortlich, Anschr. d. Red.)

Stellvertretender Chefredakteur



Michael
Trier (mt)

Chef vom Dienst



Uwe
Mieth (um)

Spieler-Redaktion



Markus
Schwerdt (ms,
ltd. Redakteur)



Christian
Schmidt (cs,
ltd. Redakteur)



Petra
Schmitz (pet)



Heiko
Klinge (hk)



Michael
Graf (gr)



Daniel
Matschijewsky
(dm)



Fabian
Siegmund (fab)

Hardware-Redaktion



Daniel
Visarius (dv,
ltd. Redakteur)



Florian
Klein (fk)



Trainee:
Hendrik
Weins (hw)

CD/DVD-Produktion



Jörg
Spormann
(js, lfg.)



Alexander
Beck (ab)



Sascha
Mutschler (sam)



Robert
Horn (rob)

Online-Redaktion



Frank Maier (fm,
ltd. Redakteur)



Walter
Reindl (wr)



Christian
Merkel (cm)



René
Heuser (rh)

Grafik und Layout



Sigrun
Rüb



Roland
Wolf

Redaktionsassistent



Isa
Stamp



Anita
Thiel



Annie
Weißenberger

Leitung Sonderhefte



Dirk
Steiger (ds)

Freie Mitarbeiter dieser Ausgabe



Toni
Schwaiger (ts)



Patrick
Maier (pm)



Daphne
Cisneros



Anita
Blockinger



Jörg
Fuchs



Tobias Schwaiger
Benedikt Plass (bp)

gamestar.de: André Linken, Florian Holzbauer

Abo-Service

Telefon: 01805/99 98 03
Telefax: 07132/959-166
E-Mail: gamestar@d-s-center.de

Redaktions-Kontakt

Telefon: 089/360 86-660
Telefax: 089/360 86-652
E-Mail: brief@gamestar.de

Leserservice

Nachbestellung älterer

GameStar-Ausgaben:
GameStar Abobetreuung,
Tel.: 01805/99 98 03, Fax: 07132/9 59-166,
E-Mail: gamestar@d-s-center.de

Umtausch defekter CDs und DVDs:

GameStar Abobetreuung,
Tel.: 01805/99 98 03, Fax: 07132/9 59-166,
E-Mail: gamestar@d-s-center.de

Abonnements:

GameStar Abobetreuung,
74172 Neckarsulm, Tel.: 01805/99 98 03,
Fax: 07132/9 59-166,
E-Mail: gamestar@d-s-center.de,
Österreich: Tel.: 01/219 55 60;
Schweiz: Tel.: 0713 14 06-15

Jahresbezugspreise:

Inland: 55,00 € (Studenten: 51,00 €)
Übriges Ausland und Österreich: 64,00 €
(Studenten: 60,00 €)
Schweiz: 83,00 sfr (Studenten: 74,00 sfr)

XL-Version:

Inland: 60,00 € (Studenten: 56,00 €)
Übriges Ausland und Österreich: 69,00 €
(Studenten: 65,00 €)
Schweiz: 92,00 sfr (Studenten: 83,00 sfr)

Preise jeweils inklusive Versand. Eine Abo-Kündigung ist immer zur kommenden Ausgabe möglich.

Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten:

Postgiroamt Stuttgart, BLZ 600 100 70,
Konto-Nr. 311704

ISSN Nummern:

ISSN 1610-6547 (GameStar DVD),
ISSN 1610-6520 (GameStar Unplugged)

So erreichen Sie die Redaktion:

IDG Entertainment Verlag GmbH,
Redaktion GameStar, Lyonel-Feininger-Str. 26,
80807 München, Tel.: 089/360 86-660
Fax: 089/360 86-652

Vertrieb

Gesamtvertriebsleitung:

Josef Kreitmair (-243)

Vertriebsassistent: Melanie Stahl (-738)

Leitung Vertriebsmarketing:

Peter Prieuwater (-154)

Marketingassistent: Ines Pariente (-506)

Marketingkoordination: Stefanie Kußeler (-451)

Vertrieb Handelsauflage:

MZV Moderner Zeitschriften Vertrieb,
Breslauer Straße 5, 85386 Eching,
Tel.: 089/31 90 6-0, Fax: -113,
E-Mail: mzv@mzv.de,
Webseite: www.mzv.de

Verkaufte Auflage

(IWW Q II/2006): **270.156** verkaufte Hefte

Online-Reichweite (IWW 8/2006):

30.116.678 Page Impressions

4.316.170 Visits



Mitglied der Informationsgemeinschaft
zur Feststellung der Verbreitung von
Werbeträgern e. V. (IWW), Berlin



Erscheinungsweise: GameStar erscheint
monatlich, in der Regel am letzten Mittwoch
des Vormonats.

Anzeigenkontakt

Print, Online, DVD, Events:

Anzeigenleitung:

Petra Hermann (-730), (verantwortlich für
Anzeigen, Anschrift der Redaktion)

Stellv. Anzeigenleitung: Klaus Maurer (-673)

Mediaberatung:

Philipp Johnsen (-691)

Christoph Knittel (-629)

Vasilis Sialos (-671)

Assistenz Anzeigen/Marketing:

Susanne Fütterer

Tel.: 089/360 86-670, Fax: -672

Leitung Anzeigenposition:

Rudolf Schuster (-135),

Verena Schieder (-740), Fax: (-619, -328)

Digitale Anzeigenannahme:

Andreas Mallin (-603), Fax: (-619, -328)

Manfred Aumaier (-602),

Andreas Frenzel leitend (-239)

IDG Global Solutions:

für ausländische IDG-Publikationen:

Tina Ölschläger, leitend (-116)

Anzeigenpreise:

Es gilt die Preisliste Nr. 10 vom 1.10.2006.

Zahlungsmöglichkeiten:

HypoVereinsbank,

BLZ 70020270, Konto-Nr. 51 44 30 20;

Postbank München (Hauptkonto),

BLZ 700 100 80, Konto-Nr. 599 565-800

Erfüllungsort, Gerichtsstand: München

Verlag

IDG Entertainment Verlag GmbH,
Lyonel-Feininger-Str. 26, 80807 München
Tel.: 089/360 86-02, Fax: 089/360 86-501
www.idgverlag.de

Geschäftsführer: York von Heimbürg

Group Publisher: Stephan Scherzer

Verlagsleitung: Uwe Kielmann

Veröffentlichung gemäß §8, Absatz 3 des
Gesetzes über die Presse vom 08.10.1949:
Alleiniger Gesellschafter der IDG Entertainment
GmbH ist die IDG Communications Verlag AG,
München, die 100% Tochter der International
Data Group Inc., Boston, USA ist.

Vorstand:

York von Heimbürg, Keith Arnot, Pat Kenealy

Mitglieder der Konzerngeschäftsführung:

Stephan Scherzer, Josef Lohner

Aufsichtsratsvorsitzender:

Patrick J. McGovern

Produktionsleitung: Heinz Zimmermann

Druck und Beilagen:

Oberndorfer Druckerei, A-5110 Oberndorf,
ODS Optical Disc Service GmbH / Megapac

In unserer Verlagsgruppe IDG erscheinen außerdem folgende führende Publikationen:

Gamepro

PC WELT

tecCHANNEL

/GameStar/dev

COMPUTERWOCHE

ComputerPartner

Macwelt

CTO
IT-STRATEGIE FÜR MANAGER

© Copyright IDG Entertainment Verlag GmbH

Layout-Entwurf und Titel: H2DESIGN.de

Fotos: Uwe Mieth
(Pressematerial ausgenommen)

Einsendungen: Für unverlangte Einsendungen wird keine Haftung oder Rücksendegarantie übernommen. Eine Verwertung der urheberrechtlich geschützten Beiträge und Abbildungen, insbesondere durch Vervielfältigung und/oder Verbreitung, ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar, soweit sich aus dem Urheberrecht nichts anderes ergibt. Insbesondere ist eine Einspeicherung und/oder Verarbeitung der auch in elektronischer Form vertriebenen Beiträge in Datenbanken ohne Zustimmung des Verlages unzulässig.

Haftung: Für die Richtigkeit von Veröffentlichungen können Redaktion und Verlag trotz Prüfung nicht haften. Die Veröffentlichungen in GameStar erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes. Auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Anwendung benützt. Ferner können wir trotz intensiver Prüfung unserer Heft-CDs und DVDs keine Haftung für eventuelle Schäden übernehmen, die aus der Benutzung der CDs/DVDs entstehen könnten. Wir empfehlen, die CDs/DVDs zusätzlich vor Benutzung mit einem eigenen, aktuellen Virens Scanner zu prüfen.

LESERBRIEFE

GAMES CONVENTION

Wir sind drei lustige Jungs, kommen aus Ravensburg am Bodensee und haben uns kurzfristig dazu entschlossen, auf die Games Convention zu gehen. Also ins Auto gesetzt und losgefahren; Diplomarbeit hin oder her. Samstag am GameStar-Stand: Unglaublich, alle sind sie da! Aber bevor ich aus dem Staunen herauskam, haben uns schon Markus und Heiko gewunken: »Jetzad Jungs, von weitem ist doch unfair!« Hihi... Dann gab's ein schönes Foto. Danke dafür! Großen Respekt für eure Freundlichkeit und Verbundenheit zu den Fans! Und dann ging's grad noch so weiter: Wir stehen vor dem Anaconda-Stand (weniger wegen den Spielen als mehr wegen den Babes...), und Gunnar läuft vorbei und grinst uns an und nickt uns zu. Das mögen Kleinigkeiten sein, aber euch mal live erlebt zu haben (und dann auch noch so cool drauf), ist doch noch was anderes! Als Dank haben wir einen kleinen Comic über unser GC-Erlebnis erstellt. Vielen Dank, GameStar, ihr seid toll!

Markus, Urs und Robert

GameStar Danke euch für den Besuch und den Comic, Jungs! Wir drucken einen Teil davon unten auf dieser Doppelseite ab.

Markus Schwerdtel

Ich wundere mich dann doch, wenn ich Meldungen lese wie »17% der GC-Besucher waren begeisterte weibliche Spieler«. Es



Games Convention 2006: »Dass Frauen nicht auf die GC kommen, liegt am Image von Spielen.«

wäre erfreulich, wenn dahinter auch die Realität stecken würde. Der entspricht wohl eher, dass 98% der weiblichen Messebesucher aus nur zwei Gründen auf der GC waren: 1.) Sie wollten US 5 sehen und sich auf Körperteile, die ich hier nicht näher erläutern will, Autogramme schreiben lassen oder 2.) Sie wurden von ihrem Freund auf die GC mitgeschleppt und konnten den Tag dann auf ungefähr vier Art und Weisen verbringen:

- Der Freund hängt über neuen Grafikkarten und Kühlungen und wirft mit irgendwelchen Fachbegriffen um sich;
- Der Freund sitzt hinter irgendwelchen Bildschirmen, ballert sich zum vierten

Mal durch ein Level und schwärmt von der neuen Engine, den Verbesserungen gegenüber dem Vorgänger und (natürlich) wie gut er doch sei;

- Der Freund stürmt in die Menge vor einem Messestand, um ein T-Shirt zu fangen, lässt sie zehn Minuten auf den Gängen stehen und kommt dann ohne T-Shirt, dafür aber mit drei blauen Flecken und einer Schnittwunde wieder;
 - Der Freund starrt mit aufgerissenen Augen die Messebabes und Tänzerinnen an.
- Dass die Frauen nicht von alleine auf die GC kommen, liegt zum Großteil am Image von Computerspielen und -spielern, das sich in den nächsten Jahren hoffentlich



gewaltig ändert. Vielleicht wird es in naher Zukunft dann auch möglich sein, Artikel über den Anteil von Frauen auf der GC und Artikel über das »Mysterium« Computerspiele ernster zu nehmen!

Alexander Schwank

WERTUNGSKASTEN

Euer neuer Wertungskasten gefällt mir außerordentlich gut! Die neuen Infos sind eine coole Ergänzung für Leute, die so etwas lesen wollen (wie zum Beispiel mich), aber gleichzeitig bleibt das bewährte Wertungssystem unangetastet. Das heißt, wer keine Lust hat, alles ausführlich zu lesen, schaut auf die Punkte und weiß, woran er ist. So gewinnt jeder... großes Lob!

Andreas Niebauer

Der neue Wertungskasten: riesig, überladen, unübersichtlich, die Hälfte der Informationen unbrauchbar oder sinnvoller im Text unterzubringen. Und das Haupttargen, die absurde Punktwertung mitsamt ihrem sonderbaren Zustandekommen, bleibt nach wie vor unverändert.

Ulstermann (im GameStar.de-Forum)

Der Mini-Relaunch ist euch wirklich gut gelungen. Der neue Testkasten enthält nun zumindest bei Top-Spielen teilweise sehr interessante Infos, die je nach Genre äußerst nützlich sind. Aber der wirkliche Knaller ist der neue Technik-Check, der nun wirklich deutlich verständlicher und praktischer gestaltet wurde, so dass man immer sieht, in welcher Leistungsklasse man mit seinen Komponenten liegt.

Julius Thesing

Bin ja normal keiner, der schnell wegen was Mails schreibt, aber der neue Technik-Check ist ja echt blöd gemacht...

Joe

Euer neuer Wertungskasten ist euch im Großen und Ganzen gut gelungen, man weiß nun schon nach einem flüchtigen Blick darauf, ob das Spiel den eigenen Vorlieben entspricht oder nicht. Zu bemängeln habe ich nur den neuen Technik-Check: Die Vorgängerversion war übersichtlicher und leichter zu kapieren.

Simon Unger

GameStar Der neue Technik-Check braucht vielleicht etwas Eingewöhnung – aber er ist definitiv aussagekräftiger und nützlicher als der Vorgänger.

Daniel Visarius

EINSEITIGE BERICHTE?

Ich werde mein Abo kündigen. Speziell ist der Auslöser eure Berichterstattung über die Spiele World of Warcraft und Battlefield 2. Ich habe beides gespielt. Dass man für Battlefield 2 einen Highend-PC braucht, wurde über mehrere Monate in GameStar breitgetreten, genau wie die Tatsache, dass das Spiel gehackt wurde. Dass Battlefield 2 eine Melkkuh ist, steht sogar in der neuesten Ausgabe. Das Spiel wird von euch als Buhmann dargestellt. Demgegenüber steht World of Warcraft: Megatest, Superspiel, alles läuft reibungslos, Blizzard ist eine Traumfirma. Wo bleibt da die Kritik? Seit zwei Monaten ist World of Warcraft auf mehreren Servern nicht spielbar. Und was liest man in GameStar? Nichts, es werden die neuesten Produkte angepriesen, während Battlefield 2 weiter niedergestampft wird. Anderes Beispiel: Half-Life 2. Ihr widmet der Half-Life-Reihe ein ewig langes Video, aber dass man über Steam haufenweise Spyware auf dem PC hat und dass viele Leute Half-Life 2 wegen Steam erst gar nicht spielen konnten, das wurde überdeckt.

Dominik Schlinkert

FEHLER!

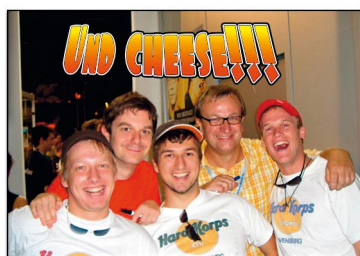
Auch GameStar passieren mal Fehler. Dann melden sich aufmerksame Leser bei brief@gamestar.de und weisen uns auf Ungereimtheiten und Patzer hin. Denn wir bei GameStar nehmen Fehler nicht auf die leichte Schulter. Jede einzelne Meldung wird in einer eigenen Redaktionskonferenz über mehrere Stunden diskutiert und analysiert, eine Protokollkopie geht an die Geschäftsführung. Der Schuldige wird noch an Ort und Stelle benannt, von hundert Händen ergriffen und unter großem Gejohle im verlagseigenen Freibadbecken versenkt.

MAGAZIN: LESERBRIEFE

»Als alter Civilization-Fan habe ich mich riesig über das Historienvideo gefreut. Doch schon in der aktuellen Ausgabe muss ich feststellen, dass ich offensichtlich nur Teile des Spiels gespielt habe«, meldet Tom Leuteritz. Denn in den **Leserbriefen** stand bei der Civilization-Historie ein Bild von Prey, und da war sich sogar Johannes Köhler »recht sicher, dass das kein Teil dieser ehrwürdigen Serie ist.« Die Schuldige wurde von den Lesern selbst umgehend ausgemacht: Tom vermutet erste Auswirkungen von Gunnars kürzlich verhängter Essens Kürzung fürs Layout, Johannes schätzt, dass »eine gewisse Layouterin« zuviel Geheimakte Tunguska gespielt haben könnte, und Patrick Huschitt fleht im Namen aller Leser: »Gebt Sigrun was zu essen!« Aber Sigrun ist unschuldig. Der Fehler passierte bei der Umwandlung der Artikeldaten für die Druckerei. Insofern muss weder eine gewisse Layouterin teuer durchgefüttert werden, noch gibt's, wie Simon Madersbacher seufzend prophezeit, »eben wieder Gold für Midas-Gunnar.«

BUDGET-TESTS: FAHRENHEIT

Keine GameStar-Entscheidung hat unseren Lesern jemals so viel Freude gemacht wie die Aufwertung von **Fahrenheit** in den Budget-Tests auf 91 Punkte. Ein »Freudenfest« sei das, jubelte zum Beispiel Alexander Glänzer, Christian Steiner erklärte, das würde »anderen Spielen eigentlich auch gut tun«, und Andreas Elsener fragt sich: »Muss man das Spiel ein Jahr auf sich einwirken lassen, damit man sieht, wie gut es ist?« Das Spiel eher nicht, aber wenn man zum Beispiel Michael Graf heißt, muss man Hohn und Spott für mindestens ein Jahr auf sich einwirken lassen, weil man im Budget-Test 91 statt der korrekten 81 getippt hat. Bei sommerlichen 91 Grad Fahrenheit ist der Flug in den Verlagspool ja außerdem kaum eine Strafe zu nennen, weshalb das Wasser vorher prophylaktisch abgelassen wurde.



GameStar Du bist frustriert über World of Warcraft und begeistert von Battlefield 2 – anderen Spielern geht es genau anders herum. Bei populären Spiele-Hits kochen immer wieder positive wie negative Entwicklungen hoch, weshalb wir in GameStar mehr darüber berichten als über andere Spiele – teils lobend, teils kritisch. Battlefield 2 hat bei uns eine verdient hohe Wertung und ausführliches Lob kassiert; daneben berichten wir kritisch über Electronic Arts' verfehlte Patch-Politik, über die sich die Battlefield-Community selbst erhitzt. Unsere Berichterstattung über World of Warcraft ist seit langem moderat; den Hinweisen auf Server-Ausfälle gehen wir nach. Der Vergleich mit Half-Life 2 hinkt: Über die Steam-Problematik haben wir in mehreren Artikeln nach dem Erscheinen der Spiels kritisch berichtet; zuletzt in der August-Ausgabe darüber, dass Steam während des Spielens Daten sammelt. Dass unsere Berichterstattung deine persönlichen Vorlieben nicht trifft, tut uns leid.

Gunnar Lott

ANSTOSS 2007

Ich bin Fan eures Magazins und fühle mich durch eure Tests immer gut beraten, aber vom Test zu Anstoss 2007 bin ich eher enttäuscht. Er ist für meine Begriffe etwas kurz geraten, und einige elementare Features wie das Online-Radio oder das Renommee wurden nicht erwähnt. Die haben jedoch großen Einfluss auf die Langzeitmotivation. Die Wertung von 75 ist wohl in Ordnung, da das Spiel doch sehr verbuggt und deshalb nicht optimal spielbar ist. Aber die lobenswerten Anstrengungen von Ascaron, die Bugs schnellstmöglich zu beseitigen und als Entschädigung noch weitere Features gratis draufzulegen, ist dringend erwähnenswert.

Martin Mölders

GameStar Wir bewerten das Spiel, so wie es im Laden steht, und nicht die nachgereichten Patches. Flickarbeit ist in Ordnung, aber viel lobenswerter als schnelle Nachbesserungen finden wir Anstrengun-

gen, die noch vor dem Verkaufsstart zu einem fehlerfreien Produkt führen.

Heiko Klinge

EL MATADOR

Ich finde es sehr schade, dass ihr El Matador nicht getestet habt. Ich interessiere mich sehr für dieses Spiel und habe nun leider keinen Test vorliegen, dem ich hundertprozentig vertraue. Kann man solchen Spielen nicht einfach eine Ab-18-Freigabe zuweisen, ohne sie zu kürzen?

Andreas Schunk

GameStar Wir haben nur die Originalfassung von El Matador nicht getestet. Die ist mittlerweile indiziert und darf nicht mehr offen verkauft werden. Eine Ab-18-Freigabe hat das Spiel nicht bekommen.

Christian Schmidt

Ja, kann denn das sein, da hat man das GameStar Ab-18-Abo und muss in der neusten Ausgabe lesen, dass über zwei Spiele nicht berichtet werden kann, nämlich Reservoir Dogs und El Matador, und das, obwohl (noch) gar keine Indizierung vorliegt! Da wird rumgeheult, bla bla bla, »gehen auf Nummer sicher«, ja was ist denn das für ein Schwachsinn? Wären die Berichte im Heft drin gewesen, wäre abso- lut gar nichts passiert! Ihr Memmen, zu was habe ich da überhaupt ein Abo, und dann noch überflüssigerweise ein 18er! Wenn ihr die Leser eh verarscht und Berichte vorenthaltet und so einen Scheiß erzählt, dann wird das Abo gekündigt! Und Petra, dir empfehle ich, geh ins Kloster!

Anonym

GameStar Erstens: Unsere Ab-18-Ausgabe unterscheidet sich von den anderen nur über die DVD-Inhalte, nicht bei den Artikeln im Heft. Zweitens: Bei indizierten und indizierungsgefährdeten Spielen müssten wir das Risiko eingehen, dass eine gesamte Ausgabe aus dem Handel genommen wird. Drittens: El Matador wird in einer entschärften und inhaltlich leicht anderen Version hier erscheinen, wieso also die

Version testen, die man ohnehin nur unterm Ladentisch wird kaufen können – wenn überhaupt? Viertens: Kloster wäre in der Tat eine bessere Alternative als Hunger durch Arbeitslosigkeit durch Hefteinzug durch Test von indizierten Spielen. Ich merke mir das. Vielen Dank!

Petra Schmitz

TSCHÜSS MICK!

Ich finde es sehr schade, dass Mick Schnelle GameStar verlässt. Ich habe seine Tests und Videos immer sehr gerne angesehen. Seine Art hat immer gepasst und war auch sehr lustig. Mein Favorit ist immer noch das Test-Video zu Black & White, bei dem ich immer wieder lachen muss, wenn ich es ansehe. Ich wünsche Mick viel Glück und Spaß auf seinen neuen Wegen!

Martin Müller

SO ERREICHEN SIE UNS

IDG Entertainment Verlag
GameStar-Leserbrief
Lyonel-Feiningger-Str. 26
80807 München

Oder per E-Mail an:

brief@gamestar.de

Bitte beachten Sie, dass Briefe und E-Mails ohne vollständigen Namen und Postadresse nicht abgedruckt werden können.

Wenn Sie technische Probleme mit Ihrem Rechner haben, benutzen Sie bitte das Kennwort »TECHtelmechtel« bzw. die E-Mail-Adresse:

tech@gamestar.de

Für Fragen und Anregungen zur GameStar-DVD wenden Sie sich bitte an:

cd@gamestar.de

Beschädigte DVDs werden unter folgender Adresse umgetauscht:

GameStar Abobetreuung

Tel.: 01805 / 99 98 03 12 Cent/Min.

Fax: 07132 / 959-166

E-Mail: gamestar@d-s-center.de

Dort können Sie auch formlos ältere GameStar-Ausgaben nachbestellen – einfach die Ausgaben-Nummer angeben und Rechnung abwarten.

GamePro 11/2006 mit DVD - ab 29.09. am Kiosk!

Titelstory: Exklusiv-Besuch bei Epic: Gears of War ausführlich gespielt!

Im Test: Kingdown Hearts II, Scarface, Just Cause, FIFA 2007, Yakuza, Lego Star Wars II u.v.m.

Previews: Rainbow Six Vegas, Canis Canem Edit, Motorstorm, Far Cry Wii, Battlefield: Bad Company

Mobil: GTA Vice City Stories, Silent Hill Origins, Ridge Racer 2

Special: Games Convention 2006



REISEGEFÄHRT- WETTBEWERB

Es gibt doch nix Schöneres, als per Bär über die **Gothic**-Welt zu schweben, im Laufsessel durchs Land zu stampfen oder mit dem motorisierten Einkaufswagen den Wüstensand aufzuwirbeln. Sagt wer? Sagen Sie! In der letzten Ausgabe hatten wir Sie gebeten, das Fortbewegungsmittel zu entwerfen, mit dem Sie im Spiel gerne unterwegs wären. Wir danken den 35 Teilnehmern! Auf dieser Seite präsentieren wir die besten Werke, die wir zudem mit einem Preis belohnen. Alle weiteren Einsendungen finden Sie ab Ende September in einer Galerie auf GameStar.de.

GR



Fliegender Gothic-Bär von Alessandro Beck



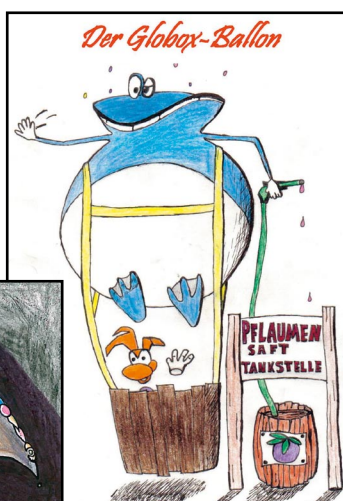
Laufender Sessel von Leon Beutl



Einkaufswagen von Jonas Ruf



Kampfbus von Tim Löhndorf



Globox-Ballon von Andreas Tarde



Drache von Stefanie Lasker

DIE NÄCHSTE AUFGABE

Seien Sie kreativ, und füllen Sie diesen Lückentext:

Ich bin dafür, dass _____ mit sofortiger Wirkung
_____ . Ich kann _____ einfach nicht weiter
_____ . Hierzu wäre ich auch bereit, _____
an _____ zu _____ .

Beispiel:

Ich bin dafür, dass die Redakteure mit sofortiger
Wirkung reich werden. Ich kann die armen
Würstchen einfach nicht weiter leiden
lassen. Hierzu wäre ich auch bereit, meine
Goldbarren-Sammlung an die
GameStar-Redaktion zu spenden.

Schwingen Sie sich an die Stifte und die Tastaturen, und schicken Sie uns Ihre Variante samt Ihrer vollständigen Postadresse bis zum 13. Oktober 2006.

Ihre Werke schicken Sie bitte an:
IDG Entertainment Verlag
GameStar Interaktiv
Lyonel-Feininger-Straße 26
80807 München

Oder per E-Mail an:
interaktiv@gamestar.de,
Betreff: »Lückenbüßer«



Games Convention 2006

STURM AUF DIE SPIELE

»Gott sei Dank scheint keine Sonnel«, dankten Messe-Veteranen dem Himmel: Auch ohne Hilfe von oben heizten Zigtausende von Besuchern die knallvollen Hallen der Games Convention 2006 auf.

Zweistellige Wachstumsraten gegenüber den Vorjahr, 183.000 Besucher, 2.600 Journalisten, 386 Aussteller: Das ist die Bilanz des Messeveranstalters. Skater-, Dance- und Arena-Shows, schwärmeweise bildhübsche Stand-Hosessen, Taschen voller Beute: Das ist die Bilanz der Messebesucher. Alle wichtigen Publisher da, alle wichtigen Spiele gezeigt, darunter auch manche Neuen: Das ist die Bilanz der Spiele-Journalisten. Einig dürften sich jedenfalls alle drei Gruppen über eines sein: Die Games Convention, Europas größte Videospiele-Messe, boomt.

Messe, Märkte & Musik

Das digitale Spektakel, das fünf stahlgespannte Hallen des Messezentrums Leipzig vom 23. bis 27. August zum Nabel der Spielewelt macht, lockt Fach- wie Publi-

kumsbesucher gleichermaßen; das ist das Erfolgsrezept, das die nur fünf Jahre junge Messe zum Shootingstar der Branche macht. Folgerichtig wollte Leipzigs stolzem Oberbürgermeister Burkhard Jung beim obligatorischen Brusttrommeln auf dem Eröffnungskonzert das Siegerlächeln gar nicht mehr erlöschen. Im bis unters Dach voll besetzten Leipziger Gewandhaus spielte die Prager Film-Philharmonie klassische und aktuelle Spielemelodien von **Zelda** bis **Gothic 3** in voller Orchesterbesetzung, samt Chor und saalerschütternden Orgel-Crescendos beim Höhepunkt des Abends, einem Medley aus zentralen **Castlevania**-Stücken. Der Orchester-Auftakt zur Messe hat seit vier Jahren Tradition, und die anwesende Branche samt angereisten US-Größen wie Will Wright und Louis Castle genießt den künstleri-

schen Ritterschlag sichtlich: Na also, da ist sie doch, die Spielekultur!

Stand unter!

So dürfen an den nächsten Tagen guten Gewissens wieder die farblitternden Megastände, knappst bekleidete Standdamen und Hip-Hop-Beats auf Düsenjäger-Lautstärke ran. Zwar mag der größten deutschen Videospiele-Messe der Ereignis-Glanz und Promi-Flitter abgehen, den eine E3 mit ihren Mega-Partys und Paris-Hilton-Auftritten auszustrahlen weiß; auch verströmt das abseits gelegene Messegelände eher Provinzgeruch als Großstadt-Flair (weshalb unter der Hand gemunkelt wird, die Messe könnte nächstes Jahr an einen neuen Standort ziehen) – die Besucher stört's nicht, und entsprechend gut ist die Stimmung. Am Messehöhepunkt, dem



Am Stand von Electronic Arts liefen auf einer 360-Grad-Leinwand Trailer und Präsentationen der kommenden Spiele.



Am GameStar-Stand suchte Fujitsu-Siemens den deutschen Supergamer in Zeitrennen in Need for Speed: Most Wanted.



Durften natürlich an keinem Stand auf der Games Convention fehlen: fotogene Messebabes in hautengen Kostümen.



Uwe Frauendorf / Leipziger Messe GmbH

Bei der offiziellen Hallenöffnung um neun Uhr sprengt die **Menge** in die Messehallen.

Samstag, drücken sich solche Massen an jugendlichen Besuchern durch die Hallen, dass die schmalen Verbindungstunnel von Ordnern zu Einbahnstraßen abgeriegelt werden und manch kleinerer Stand einfach unter der brodelnden Masse verschwindet. Vor DS-Stationen, Xbox-Konsolen oder **World of Warcraft**-PCs bilden sich riesige Warteschlangen, Präsentationskinos platzen aus allen Nähten, und GameStar-Redakteure lassen sich mit dem Messe-Shuttle zum abgeriegelten Business Center fahren, weil sie sich in der eigenen Halle nicht mehr auf die Toilette wagen.

Designstars bei GameStar

Der GameStar-Stand gleicht denn auch einer belagerten Burg: Zu beiden Seiten der kleinen Sitzgruppe bilden stiftbewehrte Redakteure Autogrammreihen und beten, dass die beängstigend dürr wirkenden Stahlgeländer halten, über die die Besucher Hefte, T-Shirts und Foto-Kameras strecken. Auf der Bühne läuft derweil GameStar-Dauerprogramm: Designer wie Sid Meier (**Sid Meier's Railroads**), Bruce Shelley (**Age of Empires 3**), Simon Bradbury (**Stronghold Legends**) und Kai Rosenkranz (**Gothic 3**) stellen sich den Zuschauerfragen, Redakteure spielen mit Lesern **Pro Evolution Soccer 6** auf der Bildschirmwand,

und regelmäßig versinken in die Menge geworfene Kleinigkeiten im Wald der ausgestreckten Arme. Auf die schiere Publikumsmasse sind die meisten Stände zwar in Sachen Abgreif-Ausstattung vorbereitet (kaum ein Besucher geht ohne ATI-Tasche, Nvidia-Fußball oder einem von Hunderten von T-Shirts aus den Hallen), können aber längst nicht jedes Spielbedürfnis befriedigen: Auf den Außenflächen hört man rasende Jungs murren, dass an die PSPs und Probier-PCs einfach kein Rankommen sei.

PC top, Konsolen mau

Zum Glück hat die GameStar-Crew am knüppeldicht gefüllten Samstag ihr Recherche-Pensum schon hinter sich. Drei Tage lang hatten wir das PC-Portfolio der Publisher durchforstet – das Niveau ist auf Augenhöhe mit der E3. Zwar hat sich in den drei Monaten oft wenig getan, viele Präsentationen entsprechen denen, die's schon vier Monate zuvor in Los Angeles zu sehen gab, aber immerhin: Kaum ein großer Titel fehlt. Mit kommenden Hits wie **Need for Speed: Carbon**, **Kane & Lynch** oder **Half-Life 2: Episode 2** gibt's außerdem manche Messe-Premiere. Hängende Gesichter dagegen bei den Kollegen von der Konsolen-Fraktion: Weder Nintendos neuer Spielkasten Wii noch Sonys Playstation 3 werden gezeigt. Grund für das dicke Manko ist wahrscheinlich die Tokio Game Show, die nur drei Wochen später beginnt – die beiden japanischen Firmen wollen sich den großen Paukenschlag für den Heimatmarkt aufheben.

Wir sind wer

Für Fachbesucher war's eine gute Messe, für Neugierige sowieso; der wahre Nutzen der Games Convention liegt aber darin, dass sie die großen Publikumsmedien nach Leipzig lockt, um dem Phänomen Computerspiele doch mal nachzuspüren. So laufen Berichte über die GC in den Tagesthemmen, im Heute-Journal (wo auch GameStar-Chefredakteur Gunnar Lott zu Wort kommt), in praktisch allen Nachrichtensendungen und oft als zusätzliche Reportagen. In den sächsischen Radios gibt's fünf Tage lang sowieso kaum ein anderes Thema. Publisher und Sender heuern jugendaffine Sternchen an, um ihre Produk-



Am GameStar-Stand: Heiko bringt die Zuschauer von der Bühne aus zum Jubeln (oben), Fabian bei der Kontaktpflege mit einem Leser (Mitte), Michael und Gunnar bei einer Partie Pro Evolution Soccer 06 – raten Sie mal, wer gerade ein Tor geschossen hat...

te aufmerksamkeitswirksam zu verkaufen: Verona Pooth wird auf der Messe gesichtet, Jörg Pilawa hält Nintendos Hosentaschen-Konsole DS in die Kameras. Dass das Augenmerk der Öffentlichkeit ein paar Tage lang auf Computerspielen liegt, das braucht und beruhigt die Branche erkennbar: Wir sind wer! Und sei es nur für fünf Tage. Schließlich hofft man nach wie vor auf die gesellschaftliche Anerkennung, die Computerspiele in den Kinderzimmern längst haben. Die GC ist ein wichtiger Schritt dorthin; denn dass Computerspiele eine gewaltiges Zeitphänomen sind, das beweisen unter anderem 386 Aussteller, 2.600 Journalisten, 183.000 Besucher und zweistellige Wachstumsraten. CS

DREI MESSE-HITS

Crysis (Electronic Arts)

Das gefeiertste Spiel der Messe: umlagert von Presseteams, grafisch gewohnt beeindruckend.

Medieval 2 (Sega)

Das Strategie-Epos hat im letzten Monat einen erstaunlichen Grafiksprung gemacht.

World of Warcraft: Burning Crusade (Blizzard)

Heiß erwartetes Addon zum Online-Rollenspiel-Hit. Auf der Messe waren die zahlreichen Präsentations-PCs unter Dauerbelegung.

DREI MESSE-ÜBERRASCHUNGEN

Kane & Lynch (Eidos)

Nur hinter verschlossenen Türen gezeigt: atmosphärische Action mit gebrochenen Charakteren.

Die Sims: Haustiere (Electronic Arts)

Schon wieder ein Sims-Addon? Ja, aber diesmal nicht nur solide, sondern wunderbar witzig.

Sabotage (Anaconda)

Der deutsche Shooter fällt durch seine eigenwillige Spielatmosphäre und den spannenden Spielablauf auf. Und die weibliche Heldin.

DREI MESSE-ENTTÄUSCHUNGEN

Stronghold Legends (Take 2)

Der Ableger der Stronghold-Spiele bewegt sich grafisch auf dem Niveau von vor fünf Jahren.

Eragon (Vivendi)

Das Actionspiel zum Kinofilm wird eine ideenlose Klapperei mit Drachenflug-Einlagen.

Sherlock Holmes 3 (Frogster)

Der Meisterdetektiv wird wieder zum ermüdenden Pixelsuchen gezwungen, diesmal in 3D. Frogster verspricht uns Nachbesserung.



MAKING OF FAHRENHEIT

Beim Pariser Entwickler Quantic Dream entstand ein wegweisendes Abenteu-
erspiel – weitab von Schieß-oder-stirb-Massenmarkt-Programmen.

Der Versuch, mit David Cage nur über ein einziges Spiel zu reden, ist ein bisschen, wie den Nil mit der Hand zu stauen. Denn der Studioboss von Quantic Dream breitet stets eine ganze Design-Philosophie aus, die Genres umfasst und von Spiel zu Spiel springt. Das kommt nicht von ungefähr, ist er doch einer der wenigen kreativen Köpfe in Europa, die sich abseits des Gewöhnlichen versuchen und neue Impulse setzen. Dazu braucht es reichlich Zeit. Das erste Spiel seines Teams – namentlich **Omikron: The Nomad Soul** – erschien 1999. Das zweite und bisher letzte ist **Fahrenheit**, das sechs Jahre später im Herbst 2005 fertig wurde.

Weniger Freiheit, mehr Gefühl

Die Kopfarbeit zu **Fahrenheit** setzte gleich nach Fertigstellung von **Omikron: The Nomad Soul** ein. Was Cage im Nachhinein an dem Quantic-Dream-Erstling störte: Der Spieler hatte zu viel Freiheit, nichts zu tun, sich umzuschauen, um später wieder zur Story zurückzukehren. Cage wollte ausprobieren, wie es ist, wenn er als Designer mehr Kontrolle über das Erzähltempo des Programms hat, wenn er mehr lenken

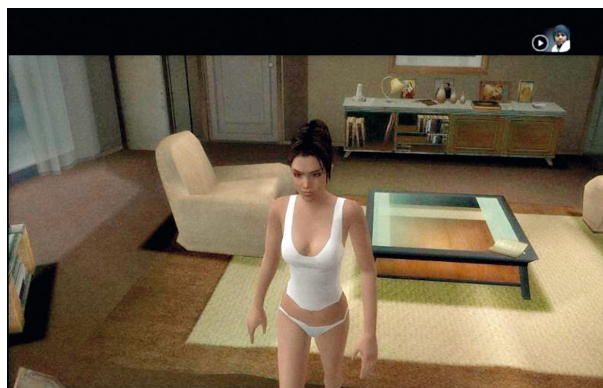
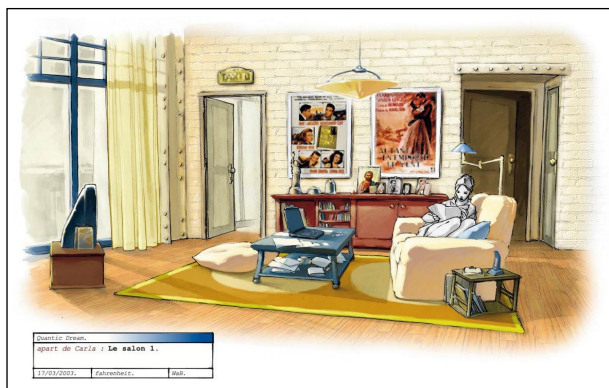


Fahrenheit wird von Quantic Dream eine »interaktive Erzählung« genannt.

kann, als er es in **Omikron** konnte. Außerdem sollte das Programm weg von den üblichen Elementen wie Waffen und Gewalt und trotzdem ein Spiel für Erwachsene werden. »Seit etwa zehn Jahren scheint es so zu sein, dass ein ganzer Haufen Designer und Spieler glauben, dass Interaktivität sich über Schießen und Töten definiert. Ich glaube, dass diese zwei Dinge gerade mal ein Prozent der Möglichkeiten ausmachen. Und ich finde es blöd, wenn wir uns auf etwas beschränken, das wir schon längst kennen, wenn es noch so viel zu entdecken gibt«, sagt Cage.

Der Film im Spiel

Wer **Fahrenheit** gespielt hat, dem werden die Ähnlichkeiten zu modernen Filmen oder Serien aufgefallen sein. Tatsächlich wurde Cage nicht nur von Serien wie **24** und Filmen wie **Sieben**, **Das Schweigen der Lämmer**, **Jacob's Ladder**, **Psycho** und **Angel Heart** inspiriert, sondern es tauchen tatsächlich kleine, gewollte Mini-Kopien bestimmter Szenen daraus in **Fahrenheit** auf. So spielt die Duschszene von Carla auf **Psycho** an, und der Wächter Barney in der Irrenanstalt ist aus **Das Schweigen der Läm-**



Links: **Carlos Apartment** als Konzept, rechts: die Wohnung im fertigen Programm. Der Unterschied: Die Vorlage ist deutlich verspielter angelegt.

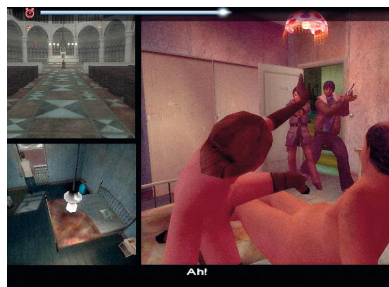


Diese und andere **Sexszenen** gab es in der US-Fassung von *Fahrenheit* nicht zu sehen.

mer abgeschaut. Filme, sagt David Cage, hätten den großen Vorteil, dass sie sich über die Jahrzehnte das Recht erstritten hätten, eigene Bildersprachen und Erzählstrukturen benutzen zu dürfen. Sie wären der Beweis dafür, dass über das Visuelle deutlich mehr Emotionen geweckt werden können, als es das durchschnittliche Computerspiel vermag (Angst, Freude, Triumph). Mit *Fahrenheit* wollte er Filme zwar nicht kopieren, sich aber die Stärken dieses Mediums zunutze machen, um eine Geschichte zu erzählen und Gefühle zu wecken, die bisher nur wenig auf Spielerseite erzeugt wurden. Dass er gerade dahingehend am Schluss so geschludert hat, ärgert Cage selber. Er gibt zu, dass er dem Spielfinale im Entwicklungsendspurt nicht genug Aufmerksamkeit schenkte.

Ärger mit Amerika

David begann mit dem eigentlichen Script erst Ende 2002, während das Team schon an einem Prototyp saß. Bald wurde ein Vertrag mit der französischen Firma Vivendi Universal unterzeichnet. Allerdings musste sich Quantic Dream dafür von der Idee des Episoden-Formats für *Fahrenheit* verabschieden. Denn ursprünglich wollte Cage die Handlung in Häppchen erzählen wie eine Fernsehserie. Heute sagt Cage, der Verzicht darauf sei damals die richtige Entscheidung gewesen; weder die Technik noch die Spieler seien reif für dergleichen gewesen. Anfang 2003 begann David damit, das ursprüngliche Serienkonzept während einer sechsmonatigen Vor-



Die **Splitscreens**, die viel Tempo brachten, erinnern sehr an die aus der Fernsehserie 24.

produktionsphase umzustricken, danach ging es 18 Monate ans Eingemachte, bis *Fahrenheit* schließlich Ende 2005 erschien – jedoch nicht über Vivendi Universal. Der Vertragsabschluss mit dem Hersteller fiel in eine Zeit, zu der die Unterhaltungssparte des Konzerns ins Straucheln geriet und bald darauf umstrukturiert wurde. Deshalb sollte Quantic Dream für den Rest der Entwicklungszeit mit der amerikanischen Niederlassung von Vivendi Universal zusammenarbeiten. Doch die Kommunikation über den großen Teich wollte nicht recht klappen. Schließlich flog David nach Los Angeles und kaufte die Rechte an *Fahrenheit*. In Atari fand er kurz darauf einen neuen, ebenfalls französischen Publisher.

Eine schmerzhaft Erfahrung

Laut David Cage war das Schwierigste an der Umsetzung, die Einzelteile des Programms (etwa Grafik, Animationen, Soundtrack) so zusammenzubauen, dass die Aufmerksamkeit des Spielers auf die Szene konzentriert und nicht durch irgendwas am Rande abgelenkt wird. »Fahrenheit während der Entwicklungsphase zu spielen, war stets eine schmerzhaft Erfahrung. Wir dachten, das würde niemals so funktionieren, wie es geplant war, bis plötzlich alles am rechten Platz saß«, erinnert sich Cage. Auf rein technischer Ebene bildeten die Split-Screens (mit bis zu vier unterschiedlichen Szenen gleichzeitig auf dem Monitor) die größte Herausforderung. Denn es sollte a) gut aussehen und b) die Hardware nicht überanstrengen.

DESIGNER-FAKTEN QUANTIC DREAM

Die Geschicke bei Quantic Dream lenken David Cage, ehemals Musiker, und Guillaume de Fondaumiere, Gründer der französischen Spielefirma Arxel Tribe. Bisher hat das Pariser Studio nur zwei Titel zu verbuchen: *Omikron: The Nomad Soul*, ein ungewöhnliches Adventure, in dem David Bowie vorkommt, und *Fahrenheit*. Auf der »Eingestellt-Liste« tummeln sich mit *Quark*, *(b)Last*, *Infraworld* und *Nomad Soul: Exodus* gleich vier Namen. Momentan befindet sich *Heavy Rain* in der Entwicklung, das eine Art interaktiver Film mit digitalisierten Schauspielern werden soll. Und angeblich wird es 2009 mit *Karma* eine Fortsetzung zu *Omikron* geben.



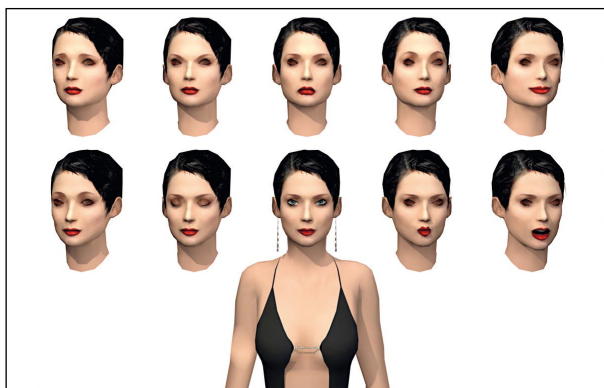
David Cage ist Gründer und kreativer Kopf von Quantic Dream.

Zahlen und Fakten

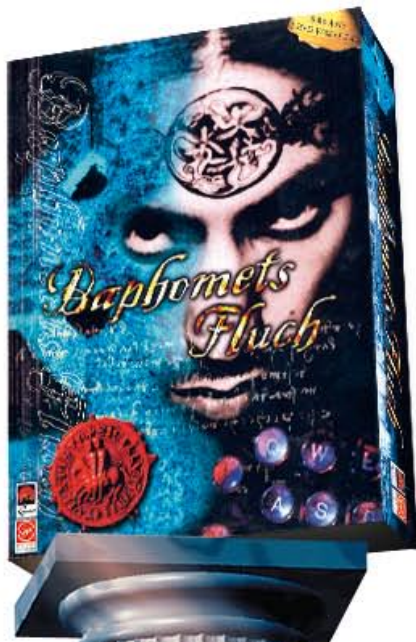
Satte 2.000 Seiten umfasste das Design-Dokument. Insgesamt arbeiteten zirka 80 Leute an der Umsetzung. Im Spiel selbst stecken laut der Entwickler 13 Stunden Gesichts- und Körperanimationen (größtenteils per Motion Capturing aufgenommen). In den USA hieß das Spiel *Indigo Prophecy*, weil Atari Probleme mit der nammentlichen Überschneidung mit Michael Moores Dokumentation über den 11. September befürchtete. Zudem wurden die Sexszenen für den US-Markt entschärft, um wenigstens die Einstufung »Mature« (ab 18) zu bekommen.

Fahrenheit war eine von Schwierigkeiten und Verwicklungen geprägte Entwicklung – fast ein Wunder, dass das fertige Spiel so gut geworden ist. Mit dem kommenden *Heavy Rain* will Cage den Schwerpunkt noch mehr auf Emotionen legen.

PET



Der Kopf von Tylers Freundin **Samantha** links in unterschiedlichen Stimmungen, rechts die Dame lasziv vor einem Strip für ihren Liebsten.



HALL OF FAME

BAPHOMET'S FLUCH

Normale Menschen als Helden, eine coole Verschwörungsgeschichte, gute Rätsel: Baphomets Fluch ist eines der großen Adventures der 90er-Jahre.

Im Jahr 1996, da war die Welt der Adventure-Fans noch in Ordnung. Einigermassen. Irgendwie begann man schon zu ahnen, dass mit dem Siegeszug der CD die Goldene Ära vorbei sein könnte – mit **Myst** wurde eine Hi-Res-Postkartensammlung mit angeschlossenen Denkspielen zum Verkaufsschlager, mäßige »interaktive Filme« begannen den Markt zu überschwemmen. Auch LucasArts erreichte nicht mehr die Qualität der frühen 90er: Statt **Indiana Jones 4** oder **Day of the Tentacle** gab es **Vollgas** und **The Dig**. Doch das Abendland war noch nicht verloren: LucasArts hatte noch **Monkey Island 3** in petto (das 1997 erscheinen sollte), und aus England kam, etwas überraschend, **Baphomets Fluch**. Ein klassisches Adventure, entwickelt von Revolution, die ein paar Jahre zuvor mit dem Sci-Fi-Titel **Beneath a Steel Sky** gute Arbeit abgeliefert hatten.

Ich bin ein Touri

Baphomets Fluch erreichte sofort die Herzen vieler Spieler, auch und vor allem weiblicher: Die hübsche Grafik erinnerte an einen Zeichentrickfilm; die Animationen, die mit Schauspielern aufgenommen und von 23 Zeichnern übertragen wurden, setzten Maßstäbe im Spielebereich. Dazu kam der angenehme Mix aus quasi-ernsthafter Verschwörungsgeschichte um die Tempel (viele Jahre vor **Sakrileg**) und leichtem Dialoghumor – ein schmaler Grad, den das Spiel aber souverän beschreitet. Außerdem, und dafür kann man **Baphomets Fluch** nicht genug loben, hat es als eines von wenigen Spielen einen glaubhaft agierenden normalen Men-

schen als Helden: den amerikanischen Touristen George Stobart. Der noch dazu in einigermaßen authentisch klingenden Dialogen mit einer Frau flirtet. Mit einer Frau zudem, Nicole »Nico« Collard, die kein typisches Stereotypen-Abziehbild ist wie so oft in Spielen, sondern eine Person mit zumindest halbwegs nachvollziehbaren Zielen – und deshalb praktisch sofort zur Adventure-Ikone avanciert.

Pixel-Jäger

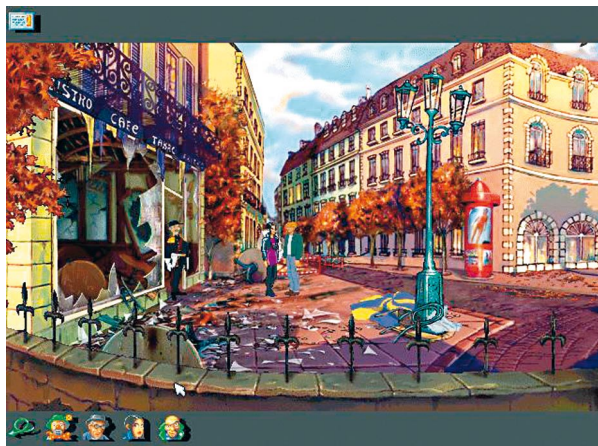
Das eben beschriebene war die Kür, **Baphomets Fluch** überzeugte aber auch bei der Pflicht. Das Rätseldesign und die Bedienung gewannen keine Innovationspreise, funktionierten aber gut. An ein paar Stellen musste man ein bisschen viel von der ungeliebten »Bildschirm-Absucherei« betreiben, nicht alle



Zwischendurch gibt's häppchenweise Zeichentrick.

Aufgaben waren logisch – doch nichts davon zerstörte den Spielspaß. Ohnehin lebte der Titel mehr vom Charme der Erzählung und den gut gestalteten Charakteren als von der reinen Adventure-Mechanik.

Was kaum jemand weiß: Von **Baphomets Fluch** gibt es eine ganz gelungene Umsetzung für den Game Boy Advance. Die ist 2002 bei Ubisoft erschienen und mit ein bisschen Glück heute noch auffindbar. **GUN**



In **Dialogen** blendet das Spiel oben und unten Gesprächsthemen-Symbole ein.

BAPHOMET'S FLUCH ADVENTURE

PUBLISHER: Virgin Interactive
ENTWICKLER: Revolution
QUELLE: noch im Handel
SPRACHE: Deutsch

ORIGINALRELEASE: 1996
CA. PREIS: 5 Euro
USK: ab 12 Jahre



HARDWARE MINIMUM:

Pentium 60, 16 MByte Speicher

SO LÄUFT'S:

Baphomets Fluch läuft problemlos unter Windows XP.

FAZIT: AUCH HEUTE NOCH EIN SPIELENSWERTES ADVENTURE.

DESWEGEN LEGENDÄR

- sympathische, aber nicht zu abgedrehte Charaktere
- angenehmer Humor, ohne dabei kindisch zu sein
- hübsche Comic-Grafik plus Zeichentrick-Sequenzen
- gute Rätsel, nette Verschwörungsgeschichte

IM TEST:
Baphomets
Fluch: Der
Engel des
Todes

DIE ULTIMATIVEN BÖSEN

In der letzten Ausgabe haben wir Sie gebeten, die boshaftesten, schlimmsten und coolsten Bösewichter der PC-Spielegeschichte zu wählen. Das haben Sie auch getan: Vorhang auf für die Gewinner!



Die größte Überraschung gleich zu Beginn: Ein fernöstlicher Finsterling reißt souverän den Titel an sich. Sephiroth aus **Final Fantasy 7** wurde von unseren Lesern zum mit Abstand coolsten Bösewicht gewählt. Denn er will nicht nur laut Patrick Rauh »den Planeten zermanschen«, sondern meuchelt auch noch die Angebetete des Helden Cloud. Wie unfein!

Platz zwei geht an: LeChuck, den Zombie-Freibeuter aus der **Monkey Island**-Reihe. Im zweiten Teil entpuppt der sich als Bruder des Helden Guybrush. Zudem ist er laut Herbert Kunze »der schlimmste (und einzige) Zombie-Pirat, den ich kenne.«

Platz drei teilen sich gleich drei Schurken: die Geistergöre Alma aus **F.E.A.R.**, der Masken-

Sith Darth Revan aus **Knights of the Old Republic** sowie Diablo (aus dem Spiel, ähm, dessen Name uns gerade nicht einfällt).

Sonderpreis

Da können Sie noch so harmlos gucken – wir kennen die Wahrheit: Die allergrausamsten Bösewichter sind Sie selber. Am fiesesten ist Jan-Philipp Kempf: »Ich wurde in Sim City 2000 als Bürgermeister gefeuert, weil ich in den Wohnvierteln ›Umstrukturierungen‹ vorgenommen und das Geschäftsviertel mit einem Vulkan ›angeheizt‹ habe.« Gütiger Himmel! Da legen wir uns doch lieber mit allen Diablos, LeChucks und Sephiroths der Ober- und Unterwelt gleichzeitig an, als Ihnen (sei's auch nur aus Jux) schief

ins engelsgleiche Antlitz zu blicken! Lang leben die Leser! Wir lieben euch! Verschont uns!

Auf den Plätzen

Ebenfalls genannt: Admiral Tolwyn (**Wing Commander 4**), Kain (**Legacy of Kain**), Horny (**Dungeon Keeper**), Darth Vader (**Star Wars** 47 (**Hitman**), Irenicus (**Baldur's Gate 2**), Arthas (**Warcraft 3**), Elexis Sinclair (**Sin**), das lila Tentakel (**Day of the Tentacle**), Mephisto (**Diablo 2**), Baal (**Diablo 2**), der G-Man (**Half-Life**), Kane (**C&C**, ausgerechnet!), Cifer (**Final Fantasy 8**), Shodan (**System Shock 2**), Kane & Lynch (**Kane & Lynch**).

Zudem wurden die folgenden Personen genannt, obwohl sie eigentlich keine Schurken sind: Riddick (**Chronicles of Riddick**), Tommy Vercetti (**GTA Vice City**),

Gianluigi Buffon (**Pro Evolution Soccer 5**), das italienische Nationalteam (**Fifa**), das Moorhuhn (**Moorhuhnjagd**). Moment: das Moorhuhn?! Ja, sagt Annika Becker aus Essen, weil es »einfach nicht aussterben will«. Dafür, liebe Annika, gib'ts den Sonderpreis für »unfassbar korrekte Argumentation« und den ausgelobten Preis: eine Kiste voller Müll, äh, Spiele-Devotionalien. Und damit ist alles gesagt. **GR**



Die allerschlimmsten Schurken: GameStar-Leser!

GAMESTAR-FOTOROMAN FOLGE 84: DAS MISSVERSTÄNDNIS





Am Kiosk erscheint
GameStar
12/2006
 am **25. Oktober**
 Vorab-Infos: www.gamestar.de

Abonnenten
 versäumen keine
 Ausgabe!
www.gamestar.de/abo

IM NÄCHSTEN GAMESTAR

Oktoberfest der Spieltests!

Diese Hits erwarten
 Sie im nächsten Monat.



GAMESTAR DVD

Die starken Kerle unserer DVD-Abteilung haben keine Angst vor dicken Demos und wuchten die besten wie jeden Monat auf unsere Datenträger. Dazu gibt's aktuelle Spielvideos, natürlich mit dem Test-Check und Die Redaktion. Und obendrein liefern wir wie gewohnt wieder eine hochkarätige Vollversion, Mods, Patches und Treiber. Leser der XL-Variante freuen sich über noch mehr Material auf der XL-DVD.

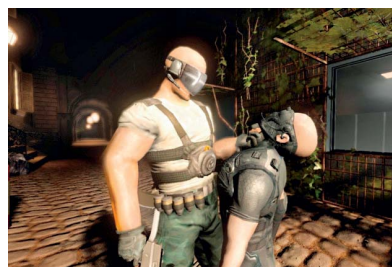
EXTRALEBEN

Lauter Hits beim Spielehändler, aber Ihnen fehlt das nötige Bare? Keine Sorge, dank unserer Rubrik Extraleben verlängern Sie die Lebensdauer alter Hits mit Mods und Levels. Dazu: klasse Free-ware-Spiele, Multiplayer-Reports sowie Patchtests und Tipps.

TEST

ANNO 1701

Endlich segelt Sunflowers' Hit-Kandidat **Anno 1701** in den Testhafen. Wir verdienen uns im Aufbauspiel ein virtuelles Vermögen und verraten, ob es sich für Sie lohnt, ebenfalls ins Geschäft einzusteigen. Dazu gibt's nützliche Tipps für **Anno**-Neulinge und natürlich ein ausführliches Testvideo.



TEST

SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

Weg mit Latexanzug und Dreipunkt-Nachtsichtgerät – in **Splinter Cell: Double Agent** schleicht Sam Fisher in zivil. Wir begleiten ihn in den Knast und durch sein viertes Abenteuer.



TEST

NEED FOR SPEED: CARBON

Bietet die mittlerweile zehnte EA-Raserei **Need for Speed: Carbon** mehr Neuerungen als nur die Canyon-Rennen? Unsere Rennspiel-Experten liefern im großen Test die Antwort.



TEST

NEVERWINTER NIGHTS 2

Eine fast fertige Version von **Neverwinter Nights 2** hat uns beim Anspielen schon sehr gut gefallen, im Oktober folgt endlich der Test.

TEST

SID MEIER'S RAILROADS

Sicher ist: **Sid Meier's Railroads** wird keine Eisenbahn-Simulation. Trotzdem verspricht Sid ein Klassespiel für alle. Wir werden sehen...

TEST

RUNAWAY 2

Wird wirklich alles gut, was lange währt? Wir rätseln uns mit Brian Basco und Gina Timmins durch das Grafik-Adventure **Runaway 2**.

PREVIEW

STRANGLEHOLD

Tauben sind auf jeden Fall dabei, wenn Action-Regisseur John Woo seine Finger im Spiel hat. Wird Midways Bullet-Time-Spektakel **Stranglehold** dem Ruf des großen Meisters gerecht?

Alle Angaben ohne Gewähr. Aufgrund von Terminänderungen bei den Herstellern kann es zu Verschiebungen kommen.